

Ano 19 - Número 28

JOGO 80

A revista do entusiasta de videogames e microcomputadores clássicos

MSX40



OS 40 anos do padrão MSX



OS 40 anos do Famicom



O Saboteur do Mega Drive



No Odyssey

- Cartucho Odyssey Vault
- Lendas Brasileiras
- Operação HERO!

40 ANOS DOS VIDEOGAMES NO BRASIL



C.P.U.

40 anos do Famicom/NES	34
40 anos do MSX	47

CURIOSIDADES

Dicas Saboteur	22
Videogames na Argentina	31

EDITORIAL

EVENTOS

Encontro Clube TK 2023	19
------------------------------	----

JORNAL DA TELINHA

JOYSTICK

Hard Hat Mack	28
Operação HERO	27
Saboteur! Remastered	29
Seraphima	26

NOSSA HISTÓRIA

40 anos do videogame no Brasil	05
Intellivision + Amico	44

VITRINE

Atari e Atariage: e agora?	15
Lendas Brasileiras no Odyssey	25
Odyssey Vault	40
Pluscart Duo	46
Saboteur! no Mega-Drive	20

TELEX

Jogos que curti no MSX	55
------------------------------	----



Edição 28 - Dezembro/2023

EXPEDIENTE

Editores

Eduardo Antônio Raga Luccas
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Redatores desta Edição

André Luna Leão	Matheus Fedozzi
Andrius Capelão	Pablo Vidartei
Carlos Baldo	Paulo Vinicius Radtke
Eduardo A. R. Luccas	Ricardo Silva
Eric Fraga	Robson França
Javier Ortiz	Saulo Santiago
Marco Lazzeri	Sérgio Vares
Marcus V. G. Chiado	

Revisão

Eduardo Antônio Raga Luccas
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Projeto gráfico e diagramação

LuccasCorp. Computer Division

Logotipo

Rick Zavala

Capa desta edição

Saulo Santiago

Agradecimentos

Hélio Ferraz
Jonatan Sarmento
Videogame Database (VGDB)

Escreva para a Jogos 80:
revistajogos80@gmail.com

www.jogos80.com.br

<https://www.youtube.com/channel/UCrwwvF025yVT00PjsW-KSGw>





Eba! Após o hiato, já que o álbum de figurinhas que lançamos em julho fez as vezes da edição #28, a Jogos 80 volta com este número comemorativo, afinal, são várias as efemérides neste 2023: 40 anos do Family Computer, o Famicom, no Japão; 40 anos do MSX também no Japão; e 40 anos da chegada dos videogames ao Brasil... naquele distante ano de 1983! A corrida às lojas foi inevitável: todos queriam ver, tocar e jogar o "tal do videogame", a grande novidade daquela geração... da nossa geração. Aquela pequena maravilha, ligada ao televisor da sala, apresentava um mundaréu de pixels, cores e sons. Pela primeira vez na História, o aparelho de TV se curvava à nossa vontade e se transformava, de uma mídia passiva, em algo ativo e interativo.

Trazemos também artigos sobre aparelhos e jogos recém-lançados ou em planejamento, tais como Saboteur! (Mega Drive e ZX Spectrum (Remaster)), a série Lendas Brasileiras, Operação HERO e o cartucho Odyssey Vault; os três últimos para o Odyssey. Dentre outros temas, especulamos acerca do futuro do site Atari Age, agora de propriedade da "nova" Atari, bem como exploramos os consoles argentinos. Ah! Quase a gente se esquece: a seção Jornal da Telinha ficou provisoriamente sob a responsabilidade do nosso amigo e colaborador, o Robson França.



Divirtam-se!

Desejamos um Feliz Natal e um Ótimo 2024,

Marcus Garrett, Eduardo Luccas e equipe!

Jornal da Telinha

Um “novo” Atari é lançado

Depois do lançamento do Atari VCS – um PC em formato de console que roda jogos por emulação – a Atari lançou o Atari 2600+. Trata-se de um console com visual bastante semelhante ao do Atari 2600 original. Os grandes diferenciais do 2600+: ele é compatível com os cartuchos do Atari 2600 e do Atari 7800, é alimentado por um cabo USB tipo C semelhante ao utilizado por alguns modelos de smartphones, e possui uma saída de vídeo HDMI, o que permite a conexão do 2600+ com TV e monitores modernos. Com preço de US\$ 129.99, além do console e do joystick padrão também estão inclusos alguns cartuchos, dentre eles um com 10 jogos selecionáveis por chaves no próprio cartucho. Da mesma forma que o Atari VCS, o 2600+ roda os jogos por emulação, utilizando os emuladores Stella e ProSystem. O videogame começou a ser entregue na primeira semana de dezembro de 2023. Por enquanto, o Brasil não está na lista. Mais informações no site da Atari: <https://atari.com/products/atari-2600-plus>



Holocausto Alienígena 2 vence na BGS 2023

O jogo Holocausto Alienígena 2: Invasão da Terra, para o Atari 2600, recebeu o prêmio editorial da IGN Brasil como o melhor jogo indie da BGS (Brasil Game Show) 2023. Publicado pela Bitnamic – empresa Luso-brasileira de publicação/distribuição de jogos retrô e novos jogos para plataformas retrô – e desenvolvido por Fernando Rodrigues Salvio, Holocausto Alienígena 2 é a continuação do primeiro jogo lançado no ano passado na BGS 2022, uma experiência multimídia com jogo e filme associados. É surpreendente como um novo título de Atari

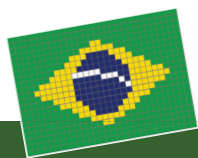
2600 chamou tanto a atenção de toda a equipe da IGN Brasil a ponto de receber o prêmio de melhor jogo indie. Parabéns à Bitnamic e ao Fernando Salvio. Os demais premiados estão no site da IGN (<https://br.ign.com/brasil-game-show-2023/114872/feature/bgs-2023-melhor-estande-melhor-jogo-indie-e-mais-os-vencedores-do-premio-ign>).



O Commander X16 está pronto

David Murray – o 8-bit Guy – havia iniciado há 4 anos um projeto de um microcomputador “dos sonhos”, semelhante aos micros retrô que ele tinha utilizado desde a infância, como o Commodore VIC-20. Uma máquina que, ao ligar, já era possível programar, jogar e utilizar como os Spectrums, MSXs e TRS Colors da época, porém, utilizando-se de componentes novos. Entre altos e baixos (e contando com o auxílio de várias pessoas), David conseguiu finalizar o projeto e disponibilizar o Commander X16 para pré-venda em outubro de 2023. Baseado no Commodore 64, o Commander X16 utiliza um microprocessador 6502, o mesmo do micro Commodore VIC 20, e, para a parte gráfica, foi utilizado o VERA module, um projeto de chip gráfico em FPGA. No que diz respeito ao som, o Commander X16 conta com um chip FM Yamaha YM2151 e com a geração de som PCM e PSG simples pelo VERA module. Vem ainda com 512 KBytes de FlashROM e uma memória RAM de mais 512 KBytes, com possibilidade de expansão para até 2 MBytes de RAM em sockets na placa-mãe ou até 4 MB de ROM ou RAM pelos slots de expansão. A versão de desenvolvedor do Commander X16 está em pré-venda por US\$ 349.99 no site da Texelec (<https://texelec.com/product/cx16-preorder>), com previsão de entrega a partir de 29 de fevereiro de 2024.





Texto: Marcus Vinicius Garrett Chiado
Imagens: Bojogá, VGDB, Datassette,
Hélio Ferraz, Jonatan Sarmento
e Marcus Garrett

Nem sempre a palavra Videogame se fez presente no cotidiano. Houve uma época na qual jogos eletrônicos domésticos estavam além da realidade, em especial num país em que as novidades demoravam a aportar. O Fliperama já era conhecido do público, contudo, ter máquinas de arcade em casa estava fora de cogitação; eram caras e inacessíveis. As mudanças se iniciaram em 1977 com o Telejogo, versão nacional do popular PONG lançada pela Philco Ford, e de aparelhos semelhantes produzidos por empresas como Superkit e Eletron. Porém... a febre do videogame se deu para valer com a chegada do Atari 2600 e de seus clones, do Odyssey, do Intellivision e do SpliceVision. Foi quando os consoles puderam ser encontrados em grandes magazines, com facilidade e em praticamente todo o território nacional - e isso aconteceu em 1983. Há 40 anos...

O brasileiro, não custa lembrar, sempre gostou de tecnologia e de novidades – essa demanda reprimida provocou a inevitável corrida às lojas: todos queriam ver, tocar e jogar o “tal do videogame”, a pequena maravilha que, ligada ao televisor da

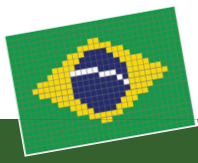
sala, apresentava um mundaréu de pixels, cores e sons; um universo inédito que não foi passado de pai para filho, mas que foi o grande tesouro originário daquela geração. O aparelho de TV se curvava à nossa vontade e se transformava, de uma mídia passiva, em algo ativo e interativo.

Muito já foi escrito e falado acerca desse período, portanto, este é um breve artigo cuja intenção está longe de esgotar o assunto. É apenas uma comemoração à respectiva efeméride!

ANTES DOS CARTUCHOS

O FLIPERAMA

Antes mesmo do aparecimento do videogame doméstico no Brasil, o Fliperama era o templo da diversão eletrônica. Nada que possuíssimos em nossas casas, se tivéssemos acesso aos produtos contrabandeados ou trazidos em viagens internacionais, chegava aos pés, em termos gráficos, sonoros e jogabilidade, dos chamados arcades. Títulos como Zaxxon, Moon Patrol e Elevator Action faziam a cabeça da garotada, que passava horas nos estabelecimentos e gastava o suado dinheiro do lanche com as fichas. A mítica Fantastic, por exemplo, era



NOSSA HISTORIA

mania na época!



TELEJOGOS E PONGS

Os Telejogos I e II, e os demais aparelhos do tipo PONG encantaram os brasileiros entre fins dos anos 1970 e início dos anos 1980. Os jogos eram simples, com gráficos e sons espartanos, mas ter a oportunidade de controlar objetos na tela do televisor era algo sem precedentes, inédito. Esses aparatos, de certa forma, prepararam o terreno para o que se seguiu.

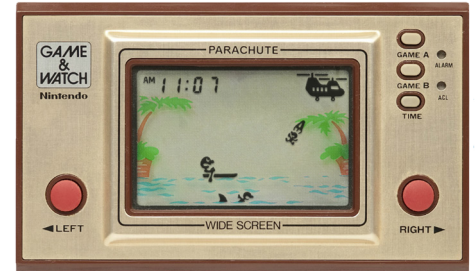


O Telejogo, um produto da Philco Ford, foi às prateleiras das lojas em 1977. Ele trazia apenas 3 jogos na memória: Futebol, Paredão e Tênis. O Telejogo II, lançado em 1979, tinha 10 jogos e contro-

les destacados do gabinete - ao estilo dos joysticks. Fabricantes menores entraram no mercado simultaneamente à Philco Ford, algumas até com versões na forma de kits para montar, tais como a Eletron, a Superkit e a Malitron.

HANDHELDS E MINI GAMES

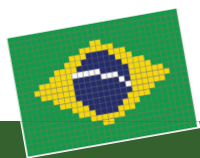
Jogos portáteis, como a série Game & Watch (Nintendo), os aparelhos da Gakken, da Tomy e da Tiger, e os relógios com jogos, em especial os da Casio, apareceram no país praticamente ao mesmo tempo em que os primeiros videogames do estrangeiro e os telejogos, isto é, no início dos anos 1980. Os pequenos aparatos fizeram muito sucesso entre a molecada, que os carregava para cima e para baixo. Ninguém os queria largar. Os G&W,



tais como o popular Donkey Kong, constituíram verdadeira febre, apesar de extremamente caros e para poucos bolsos. Os relógios com jogos eram igualmente populares entre as pessoas com posses para adquiri-los. O Game-20, fabricado pela japonesa Casio, é um dos modelos que apareceram no Brasil à época. A jogatina era certa na hora do recreio!

OS PIONEIROS

O videogame chegou ao nosso país, em larga escala e disponível para aquisição nos grandes magazines, apenas em 1983. Antes disso, contudo, alguns aparelhos foram lançados: produções artesanais e em pequena escala que começaram a saciar os anseios do brasileiro por jogos eletrônicos, suprimindo vagarosamente, e quase em conta-gotas,



aquela demanda reprimida. Vamos conhecer ou lembrar?

O ODYSSEY DA PLANIL

A Planil Comércio e Indústria Eletrônica Ltda., do Rio de Janeiro, trouxe um pequeno lote do Odyssey (da Magnavox, o primeiro videogame doméstico da História) e aqui o nacionalizou: produziu a caixa, o manual e a papelada em geral, tudo em Português. No Natal de 1975, um aparato que nem sequer era chamado de videogame, foi brevemente comercializado em algumas lojas do eixo Rio-São Paulo.



Aquele aparato, no fundo, era a nacionalização do console americano para o devido lançamento no Brasil. Em Português, o manual trazia informações detalhadas para a instalação do aparelho, as informações da caixa também traduzidas. Curiosidade: os celofanes variados aderiam ao televisor, por meio de estática, e davam a ilusão de cores e de cenários, uma vez que o videogame era extremamente simples, incapaz de produzi-los. Aliás, o Odyssey estava em demonstração no magazine Mappin em dezembro de 1975. O preço? Cr\$ 3.700,00 - valor equivalente ao de um videogame atual!

O ATARI DA ATARI ELETRÔNICA

Parcialmente montado de maneira artesanal em São Paulo, o Atari da AEL chegou às lojas em 1980, inicialmente vendido no magazine Mappin. A Atari Eletrônica Ltda. foi fundada em 1979 pelo Sr. Joseph Maghrabi, ex-joalheiro de São Paulo que, impressionado com a procura pelo Atari importado, resolveu aproveitar a oportunidade.

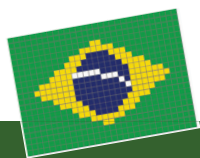


O videogame era o produto original americano, com direito à famosa "frente de madeira", mas retrabalhado (adesivos de vinil) com os títulos das chaves em Português ("Força", "Tipo TV", "Dificuldade Esquerda" etc.). O logotipo da AEL (as letras E e L, quase de maneira subliminar, inseridas numa letra A maior) era colado sobre o original da Atari. A AEL também lançou sua linha de cartuchos os quais, assim como no console, eram etiquetados por cima dos labels originais americanos. A empresa ainda produziu um divertido catálogo de jogos!

TOP GAME (BIT ELETRÔNICA)

O Top Game, da empresa carioca Bit Eletrônica (fundada pelo Sr. Guilherme Ferramenta), começou como projeto de um videogame 100% nacional, porém, por força das circunstâncias e falta de financiamento, acabou por se transformar em um clone do Atari, a grande novidade naquela altura. O aparelho foi lançado em dezembro de 1982, quase um ano antes do produto oficial da Polyvox.

O gabinete, completamente diferente do Atari tradicional, fazia lembrar alguns modelos importados do PONG. Os cartuchos do Top Game vinham num formato diferenciado em relação aos do Atari



NOSSA HISTÓRIA

e os títulos eram traduzidos: Outlaw virou... Duelo! O console chegou a ser oferecido inicialmente também na cor marrom e com joysticks de ferro, mas apenas como protótipos, uma vez que o controle ficou aquém das expectativas.



Receando possíveis problemas vindouros com a Polyvox, a detentora da licença oficial da Atari, a Bit optou por alterar o formato do slot, desfavorecendo o uso de cartuchos originais. Somente os jogos da Bit podiam ser encaixados. Tempos depois, já em 1984, a empresa lançou um adaptador que o compatibilizava.

O DACTARI (SAYFI COMPUTADORES)

O Dactari, produzido artesanalmente pela Sayfi Computadores, uma pequena empresa paulista que fabricava clones do TRS-80, lançou seu próprio Atari em abril de 1983, meses antes da Polyvox. O gabinete, moldado em vacuum form, era praticamente idêntico ao do original. E o nome então? Em vez de Atari... Dactari! E TV Computer System no lugar de Video Computer System.



O visual do Dactari era extremamente similar ao do Atari, porém, o produto da Sayfi trazia inscrições diferentes, logotipo diferente e a cor marrom - pintada artesanalmente a fim de imitar a "frente de madeira" do VCS americano. O Dactari também era oferecido sem a pintura, ou seja, todo em preto.

Uma linha de cartuchos para acompanhar o aparelho, é claro, foi produzida!

OS ANIVERSARIANTES

Conforme expliquei anteriormente, os primeiros aparelhos de jogos domésticos chegaram por meio de viagens internacionais, mas também pela via do contrabando. Contudo, a febre do videogame acometeu as pessoas um pouco depois, no ano de 1983. Vamos acompanhar?

O ODYSSEY DA PHILIPS DO BRASIL

A subsidiária brasileira da gigante holandesa, a Philips, impressionada com o sucesso do console Videopac na Europa, demonstrava interesse pelo videogame havia alguns anos. Em dezembro de 1982, a empresa obteve autorização da Suframa (Superintendência da Zona Franca de Manaus) para fabricá-lo. Após muito trabalho, a Philips, com o maior estande (1.200 metros quadrados), apresentou o Odyssey na UD, a Feira de Utilidades Domésticas, em 1983. Ela apostou alto e mostrou que não estava para brincadeira: shows com raios laser, um computador que "respondia perguntas" e, claro, o Odyssey estavam presentes. A partir da UD, as vendas foram oficialmente inauguradas e o produto logo chegaria às lojas. O Odyssey, de fato, apareceu meses antes do Atari da Polyvox!

A aposta da Philips estava no diferencial notório do console, o teclado alfanumérico. Além de dar cara de computador ao videogame, o teclado possibilitava algo que o Atari, por exemplo, não trazia nativamente: maior integração entre o usuário e o jogo, a inserção de palavras, recordes e manipulação de caracteres na tela. Títulos como Senhor



NOSSA HISTÓRIA

das Trevas!, Come-Come! e Didi na Mina Encantada! foram sucesso de vendas e de público. A Philips não poupou esforços e gastou bastante com publicidade e marketing. O Odyssey era visto em propagandas de página inteira - e até mesmo em páginas duplas - em várias revistas do período.



A empresa sempre incluía a edição corrente da revista Odyssey Aventura, editada pela Mauro Ivan Marketing Editorial Ltda., em videogames novos. A distribuição também era realizada durante torneios e para membros exclusivos do Odyssey Clube. A Odyssey Aventura, juntamente à Digiplay Games, foi a primeira revista brasileira 100% dedicada aos videogames.

A Philips lançou os jogos da Série Estratégica, produtos luxuosos que incluíam tabuleiro, fichas, papéis para anotações e marcações. Os jogos eram Em Busca dos Anéis Perdidos, Wall Street e A Conquista do Mundo. Complexos, aguçavam a imaginação ao mesclar tabuleiro e vídeo.

No Playcenter, parque de diversões em São Paulo que não existe mais, foi organizado o Primeiro Torneio Nacional de Videogame Odyssey em 1984, um evento de dimensões inéditas que reuniu aproximadamente 6.500 inscritos na primeira fase, um marco. Os visitantes do parque embarcavam num trenzinho (a fim de percorrer o circuito do Playcenter) e desembarcavam exatamente na área do torneio, uma espécie de arena imensa em que vários Odysseys e televisores estavam. Foi um sucesso!

O ATARI DA POLYVOX

O Atari 2600, oficialmente licenciado pela Polyvox (subsidiária da - à época - gigante Gradiente) e lançado em setembro de 1983 no Brasil, encantou a meninada logo de cara. Todos queriam ter "O Melhor Inimigo do Homem", conforme a agência de propaganda DPZ, em sua campanha publicitária de lançamento, o batizou. No Natal daquele ano, chamado de "O Natal do Videogame" pela Imprensa, o Atari foi provavelmente o presente mais desejado - e com o tempo, o console seria marcado nos anais da História como "sinônimo de videogame". Jogos como River Raid, Pitfall!, Decathlon, Asteroids, Enduro, Space Invaders, H.E.R.O, Seaquest. e Demon Attack viraram os queridinhos dos brasileiros.

Conhecido no exterior como Darth Vader, em alusão ao vilão de Guerra nas Estrelas, o Atari todo preto foi o modelo adotado pela Polyvox para o lançamento no Brasil. O console era propagado como um produto para a família, não só para a criança. Todo mundo jogava - e quem não jogava assistia à jogatina. Os cartuchos oficiais ganharam títulos correspondentes em Português, e os manuais foram devidamente traduzidos. A caixa seguiu o então novo padrão americano - a partir de 1982 - em tamanho, cor (cinza prateado), arte e matéria prima (papel-cartão).



A empresa, como parte da campanha de lançamento, criou o Atari Clube: um clubinho para proprietários que trazia informações, recordes, da-



tas de campeonatos, promoções exclusivas e trocas de contatos. A ficha de inscrição vinha com o videogame, bastava que o proprietário a preenchesse e a enviasse à Polyvox pelo Correio. O kit, igualmente recebido via Correio, continha camiseta, carta de boas-vindas e a carteirinha. Muito legal!

Além dos anúncios para a TV, em horário nobre e até hoje lembrados, as revistas da época (Video News, Micro & Video, Video Magia, SomTrês e outras) ganharam especial atenção com peças divertidas - os textos eram muito engraçados e curiosos.

O INTELLIVISION DA DIGIMED/DIGIPLAY

Desafiando a Atari, o Intellivision da Mattel foi o primeiro a realmente chacoalhar o sucesso da "galinha dos ovos de ouro" da Warner: vendeu 175 mil unidades em seu primeiro ano de produção. Os jogos eram mais coloridos, os objetos apresentavam melhor animação na tela e traziam gráficos superiores. A SHARP do Brasil, outra gigante do setor de eletroeletrônicos na altura (controlada pelo empresário Matias Machline), também se interessou pela novidade e levou adiante o licenciamento do videogame, que foi às lojas brasileiras no início do mês de dezembro de 1983. Concorrência adicional à Polyvox e à Philips!

A SHARP utilizou inicialmente a marca Digimed (subsidiária do grupo, estava desativada) para cuidar do Intellivision. Os bordões escolhidos pelo depto. de marketing eram "A Inteligência na Televisão" e "O Videogame Inteligente". O capricho da Digimed excedeu a própria Mattel, os cartuchos nacionais foram produzidos em embalagens do tipo "livro". Os manuais ganharam impressão em papel brilhante, com ótima qualidade e sempre em cores, e



os overlays idem. Tudo era oferecido em Português.

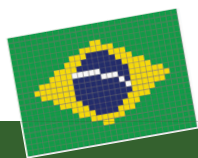
O Núcleo de Informações Intellivision editou a revista Digiplay Games (logo a SHARP optou por mudar a marca, que deixou de ser Digimed para se tornar Digiplay). A publicação trazia dicas de jogos, recordes, notícias de lançamentos, cartas e outras coisas. Apenas dois números viram a luz do dia!

O Intellivision também recebeu sua quota de cartuchos clonados, copiados. A ShockVision, de São Paulo, e a VLS Indústria Eletrônica, do Rio de Janeiro, são exemplos notórios. A primeira ainda requeria o uso de um adaptador para que funcionasse. Mas, a fim de saciar a fome de jogos novos, já que havia produzido somente 11 cartuchos no lançamento, a SHARP anunciou novidades posteriormente, inclusive algumas de third parties: títulos como Pitfall!, Beamrider, Desafio Estelar, River Raid e Demon Attack.

No ano seguinte, em 1984, a Digiplay lançou o Intellivision II: menor, mais compacto e na cor branca. Com o slogan "A Nova Dimensão em Videogame", a empresa apostou nas reduzidas dimensões do aparelho (facilitaria o manuseio), pois o primeiro era maior e mais pesado. Outras novidades: a fonte era externa e os controles podiam ser destacados.

O SPLICEVISION DA SPLICE DO BRASIL

O ColecoVision, da americana Coleco Industries, foi o console daquela geração que mais se aproximou à qualidade geral dos fliperamas. O aparelho apresentava cores vivas, imagem acima da concorrência e som diferenciado. O Coleco chegou acompanhado de um clássico do arcade, Donkey Kong, numa ótima adaptação - jogos de fliperama, aliás, foram a grande aposta do ColecoVision. Títulos como Zaxxon, Turbo e Congo Bongo, por exemplo, foram verdadeiras febres! A empresa também fabricou uma parafernália de acessórios e de controles para o sistema: o Roller Controller (um trackball), que melhorava a jogabilidade em cartuchos como Slither e Front Line; o Super Action Controller, comando especial para a série Super Action;



o Expansion Module #1, para proporcionar o uso de cartuchos de Atari 2600, e o Expansion Module #2, o Driving Module, o qual inovou no quesito simulação: trouxe a possibilidade de se jogar com volante e pedal acelerador. No Brasil, o Coleco chegou por meio do clone da empresa Splice e quase teve um segundo modelo: o projeto da Microdigital que foi abortado.

A Splice do Brasil, companhia de Votorantim (interior de São Paulo) do ramo de produtos profissionais de telecomunicação, apostou no padrão Coleco e lançou o SpliceVision em novembro de 1983. A Splice traduziu e deliberadamente alterou os títulos da primeira leva de cartuchos. Looping virou Spitfire, Smurf virou Duende, e Zaxxon virou Jaxxon. Os textos na tela também foram traduzidos ao Português.



Infelizmente, a Splice modificou detalhes cruciais em relação ao ColecoVision. A empresa alterou os conectores dos joysticks, pois não encontrou no Brasil (nem importou) o tipo original usado pela Coleco, o DB9. Optou-se pelo padrão DIN, disponível localmente, o que impossibilitou o uso dos controles importados: não encaixavam. A segunda foi a incompatibilidade do Splicevision com os módulos de expansão, acessórios que eram o diferencial do videogame. Eles também não encaixavam em virtude da forma do gabinete do console. Uma pena!

OS CONSOLES CLONES DO ATARI

Assim como os cartuchos, o Atari também foi

amplamente copiado por empresas nacionais. Algumas até melhoraram e inovaram o conceito daquele videogame: o Dynavision, por exemplo, trazia um sistema silenciador de chiado da TV (durante a troca de cartuchos), o Onyx Junior apresentava, de fábrica, um botão de pausa, e o Dactar 007 vinha numa... maleta! Muita criatividade por parte dos brasileiros, não? Os aparelhos copiados, já que os respectivos fabricantes não pagavam licenciamento/royalties, eram mais baratos e uma ótima opção às pessoas um pouco menos abastadas. Uma coisa é certa: os clones ajudaram - e muito - a popularizar o videogame no Brasil!

A DISMAC

Tradicional empresa nacional de calculadoras e microcomputadores na altura, a Dismac lançou, em setembro de 1983, o VJ 9000, sua própria cópia do Atari 2600. O aparelho não era artesanal como o Top Game e o Dactari, longe disso. A empresa industrializou o console, cujo gabinete era extremamente parecido com o da Polyvox, em seu parque da Zona Franca de Manaus. Mais um clone do Atari entrava no páreo!



Parecidíssimo com o produto da Polyvox, o VJ 9000 tinha um bônus: vinha adicionalmente com o par de controles do tipo Paddle. Apesar de semelhante ao Atari, o VJ 9000 trazia as opções das chaves em Português. A presença de "4 comandos" (2 joysticks e 2 paddles) era ressaltada para que se enfrentasse a concorrência!



Parte da linha de cartuchos da Dismac teve os nomes traduzidos/adaptados ao Português. Pitfall, por exemplo, virou Pantanal. Outros títulos lançados: Atlântida, Tênis, Pacri Monster, Paratropa, Esquiador, T.N.T., Atak, Desafio de Pescadores, Alienígenas, Cruzadores Espaciais, Guerra na Galáxia, BR 101, Operação AM-X e Enigma.

A empresa produziu modelos posteriores, tais como o VJ 8900 e o VJ 9100, sem a adição dos paddles. Comercializaram também um modelo especial e limitado - surpreendentemente com o logotipo da Activision.

O DACTAR DA MILMAR

O Dactar foi o "próximo passo" dado pelos donos da Saryfi Computadores (Julio Albertoni e Euclides Camargo) em conjunto com o proprietário da Milmar (Cezar Nalli), esta originalmente uma fábrica de móveis de Cana da Índia. As empresas se fundiram ainda em 1983 e as novas operações passaram a acontecer num barracão em Campinas, interior de São Paulo. Lá, de fato, surgiram os novos videogames da companhia - agora em novos gabinetes, não mais como o artesanal Dactari.

Ao longo do tempo, a Milmar produziu diversas variações do Dactar: logotipos em preto, prata ou vermelho, painéis em prata ou em preto, joysticks diferenciados etc. Fabricou também o Dactar 007, clone do Atari embutido numa maleta ao estilo "agente secreto". Similarmente ao Dactar, o modelo 007 teve variações no gabinete e nos controles.



A Milmar se notabilizou por montar cartuchos com 2 e com 4 jogos, chaves seletoras faziam a transição entre os títulos. Ela também ofereceu o Apple-Vision (a companhia, do mesmo modo, fabricava cópias do microcomputador Apple II), outro clone do Atari. Anos depois, lançou-se o Memory Game, um aparelho dotado de 128 jogos na memória.

O DYNAVISION DA DYNACOM

Falar da Dynacom, como diz a expressão famosa, "é chover no molhado". A empresa, absolutamente pioneira, foi uma das primeiras a produzir cartuchos de Atari no Brasil já em 1982, mesmo antes de ter lançado quaisquer outros produtos relacionados ao videogame. Depois que o negócio inaugural foi fechado com a rede Fotóptica, a "Dinacôm" (sim, essa era a pronúncia original!) entrou para a História brasileira com videogames, acessórios, cartuchos e controles!



Logo após o início da fabricação de cartuchos, a empresa lançou o Dynastick, popular controle inspirado no manche de um jato, tinha até ventosas de fixação. A companhia trabalhou por bastante tempo em seu clone do Atari, o Dynavision, cujo design foi criado a partir do gabinete de uma... vitrola japonesa. Anunciado desde 1983, o videogame só chegou às lojas no início de 1984. Ele



tinha vantagens técnicas sobre o Atari: a placa de circuito impresso foi adaptada para uma do tipo simples, com apenas uma "face", o que significou grande economia. Muitos componentes foram nacionalizados, ou seja, foram trocados por outros facilmente encontrados em nosso mercado. A blindagem do RF foi retirada e substituída por filtros eletrônicos, que eram ajustados na linha de produção. A entrada frontal dos joysticks evitava a torção tão costumeira dos cabos, principalmente quando manuseados por crianças. Implementou-se também um sistema "silenciador" do ruído da TV - para evitar a "chiadeira" sempre que se desejasse trocar de cartucho.

Posteriormente a companhia produziu controles do tipo Paddle, bem como um teclado "de computador" - para o Dynavision - em que se podia programar em BASIC.

O SUPERGAME DA CCE

A CCE (Comércio de Componentes Eletrônicos), empresa fundada em 1964 em São Paulo, anunciou a entrada na competição dos consoles com um videogame apresentado na Feira de Utilidades Domésticas, a UD, em abril de 1984. O lançamento estaria acompanhado de uma linha de cartuchos inéditos por aqui, jogos originários da Zimag e da Bit Corporation, tais como os "desconhecidos" Mr. Postman e Bobby is Going Home.



O Supergame VG-2800 foi lançado na temporada das férias de julho de 1984. Curiosamente, o gabinete era praticamente idêntico ao de outro console, o Coleco Gemini. Os controles, com botões amarelos, foram clonados do importado Gemstik. A série inicial de cartuchos da CCE compreendia os títulos: Mr. Postman (O Carteiro), Dancing Plates (A Dança dos Pratos), Bobby is Going Home (Bobby Vai para Casa), Open Sesame! (Abre-Te, Sésamo!), Sea Monster (O Monstro Marinho), Mission 3.000 A.D. (Missão 3.000 A.D.), Space Tunnel (O Túnel Espacial), Phantom Tank (O Tanque Fantasma) e Squirrel (O Esquilo).

A empresa produziu jogos com etiquetas diferentes entre si (coloração e ilustrações), bem como cartuchos de cores distintas: brancos e pretos. Com o tempo, a CCE lançou outros modelos, tais como o VG-5600, com a fonte embutida, e o VG-3000 - com gabinete totalmente diferente.

O ONYX JUNIOR DA MICRODIGITAL

Após cancelar o lançamento do Onyx, que teria sido o segundo clone nacional do ColecoVision, a paulista Microdigital, produtora dos microcomputadores domésticos da linha TK, resolveu apostar num clone do Atari: uma proposta certa, mais barata e com maior apelo. Sim, mais uma cópia do Atari invadia o mercado: o Onyx Junior!

O console recebeu diferenciais que o tornava mais atrativo. O gabinete, diferentemente dos demais videogames

do período, ganhou uma cor no mínimo curiosa: verde oliva militar. Os controles eram parecidos com os do ColecoVision, mas com um 'stick' em vez do costumeiro disco - essencialmente, os mesmos usados na linha de computadores TK. Além da cor





e das estrelas militares de alta patente, o aparelho vinha com uma real inovação: um botão de pausa, algo absolutamente inédito no mundo! De brinde, os jogos River Raid e Seaquest.

OS CARTUCHOS CLONES

Não só videogames foram nacionalizados e clonados no Brasil. Claro que a fonte real da diversão, os cartuchos (os quais eram chamados de "fitas" na altura), não poderiam ter ficado de fora. Seguramente, mais de 200 fabricantes, alguns até de fundo de quintal, produziram "fitas de Atari". Bastava possuir um leitor/gravador de EPROM, um microcomputador como o Apple II e disquetes de 5,25" à vontade - e o esquema de clonagem estava pronto! "Adaptações" eram feitas, tais como alterar o nome da empresa dos EUA (Activision, Atari, Apollo, Parker Bros. etc.) pelo nome da nacional (Canal 3, Dynacom, Milmar, Digivision etc.) na tela e, então, gerava-se uma nova matriz a partir da qual dezenas/centenas de cartuchos "clonados" eram produzidos. Com o equipamento certo e o conhecimento, tudo era possível!

Aos que não podiam adquirir os originais, licenciados e mais caros, as cópias eram uma excelente forma de se ter maior variedade.

Exemplos de alguns cartuchos fabricados no Brasil:

O QUE VEIO DEPOIS?

Que fim levaram os primeiros videogames? Bem... O Atari podia ser encontrado nas lojas até quase 1993. O Dactar, da Milmar, até meados de

1991. O Intellivision II e o Odyssey perambularam pelos magazines até 1986 e 1987. O SpliceVision até meados de 1985. Com o tempo, o mercado nacional acabou se rendendo às novidades do estrangeiro: o Famicom/NES (Nintendo) e o Master System (SEGA), originários do Japão. Sendo assim, em 1989 a Dynacom lançou o Dynavision II. A Gradiente não ficou para trás, apresentou o Phantom System no mesmo ano. Outras, como a CCE e a Milmar, também trouxeram seus similares do NES. A Tec Toy, uma nova fabricante de brinquedos tecnológicos à época, optou pelo Master System, licenciando-o. E assim aconteceu: novidades atrás de novidades; maior resolução, canais de som extras, memória adicional, CDs, DVDs, controles analógicos, mais e mais... Passados alguns anos, o brasileiro viu a palavra GAMER ser criada e grandes eventos surgiram, assim como as revistas especializadas. Décadas depois,

os consoles da geração que inaugurou o produto no Brasil acabaram, de uma forma ou de outra, retornando: seja pelo colecionismo, por coletâneas para os videogames mais novos e até mesmo via emuladores ou dispositivos FPGA.

Parabéns aos velinhos! Não é sempre que se faz 40 anos!

J80





AtariAge

E agora?

Marco Lazzeri

Em Sete de Setembro deste ano o mundo retro-gamer "raiz" tomou um susto enorme: Albert Yarusso, fundador e dono da AtariAge, anunciava a compra do site pela Atari, e ainda que ele, Al, havia se tornado empregado em tempo integral desta companhia com o cargo de "historiador oficial".

Para alguns (eu incluso), um susto enorme; para outros, nem tanto – A AtariAge já havia dado alguns sinais de que mudanças viriam ao anunciar, de um dia para outro, que algumas dúzias de homebrew lançados pelo site seriam retirados de seu catálogo – inclusive alguns pesos-pesados, como os jogos para Atari 2600 desenvolvidos pela Champ Games e todos os jogos de Atari 7800 criados por Bob DeCrescenzo.

Hoje, nos fóruns do site, há um misto de sentimentos: algumas pessoas felizes pelo site e por Albert, outras vociferando contra a manobra, bem ao estilo "você traiu o movimento, véio", de Dado Dollabella (não conhece? Vale a pesquisa no YouTube. Vai lá, eu espero). E outros tantos ainda sem saber bem o que pensar.

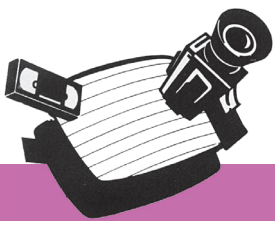
Para entender as repercussões do imbróglio e a importância disto para a comunidade retro-gamer, primeiro precisamos entender quais são as partes envolvidas...

O que é a AtariAge?

A AtariAge (AA para os íntimos) foi o primeiro grande fórum de retrogames da Internet, fundado ainda no longínquo ano de 1998. Apenas para referência, quando o site foi inaugurado o PlayStation 2 ainda estava sendo desenvolvido pela Sony. Sim, isso mesmo. O site foi fundado originariamente como um repositório de tudo sobre os videogames Atari (2600, 5200, 7800, Lynx e Jaguar), buscando catalogar os jogos, documentar as histórias e unir os entusiastas.

O nome foi uma homenagem à revista AtariAge, publicada entre 1982 e 1984 pela Atari Inc. e distribuída para os membros do Atari Club. A revista teve vida curta (apenas 11 edições), mas deixou uma marca indelével no ethos dos jogadores e fãs de Atari dos EUA. O site, incrivelmente receptivo e amigável, era ponto de encontro das pessoas mais relevantes da cena mundial do Atari: historiadores como Leonard Herman (Phoenix: The Fall and Rise of Videogames), Curt Vendell (The Atari Museum) e Marty Goldberg (Atari Inc, Business is Fun) eram figuras fáceis no site, além de programadores de homebrew (Thomas Jentzsch, Andrew Davie, John Champeau, Bob DeCrescenzo, Vladimir Zúñiga, Óscar Toledo Gutierrez, os nossos Leandro Câmara, Leonardo Santiago e Eduardo Vilarinho... Impossível listar todos!) e muitos dos programadores da época, como Howard Scott Warshaw e David Crane. E, claro, incontáveis entusiastas, fãs e curiosos – como este que vos escreve.





Extremamente democrático, o site rapidamente se tornou o ponto de encontro de amantes dos demais consoles de primeira e segunda geração, e até de alguns de terceira geração, com subfóruns dedicados aos consoles gigantes, como Intellivision, Coleco e Odyssey², com espaço garantido para consoles não tão bem conhecidos assim, como Bally Astrocade, Vectrex, RCA Studio e tantos outros.

E quem é a Atari?

A Atari foi a empresa que lançou o Atari em 1977! Certo? Errado. Difícil estar mais errado do que isto, inclusive. A atual Atari Inc. tem exatamente zero continuidade com a Atari Inc. original. Ela é resultado de uma enorme cadeia de trocas de mãos, com resultados muitas vezes tristes, outras tantas efetivamente ridículas. Só para que possamos nos situar, segue uma linha do tempo (extremamente) simplificada: A Atari surgiu em 1972, fundada por Nolan Bushnell e Ted Dabney com o nome Atari Inc. Lançou o PONG, lançou os PONGs domésticos e, quando se preparava para lançar o Atari VCS (que depois se tornaria o Atari 2600),... Ficou sem dinheiro. Então, em 1976, Nolan vendia a empresa para a Warner Communications (dona da Warner Brothers, Warner Records e mais uma infinidade de subsidiárias), que seguiu com o Atari 2600 e o Atari 5200.

Em 1984 a Warner cansou de perder dinheiro

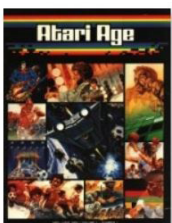
com videogames, fatiou a empresa em duas divisões diferentes e a vendeu: a divisão de Arcades se chamaria Atari Games e continuaria com a Warner (que em 1985 a venderia para a Namco, que a venderia para a Bally Midway, que a venderia para a Hasbro... em uma série infinita de trocas de mão cada vez menos relevante).

A divisão de videogames e computadores, que é a que nos interessa, seria chamada Atari Corp. e vendida para a família Tramiel, proprietária da Commodore. O patriarca da empresa, um homem polêmico chamado Jack Tramiel, espremeu o máximo de dinheiro que conseguiu da empresa, inclusive dos estoques herdados da Warner, lançou os consoles 7800, Lynx e Jaguar, e a série de computadores Atari ST. Em 1996, cansado do mercado, os Tramiel venderam a empresa para uma fabricante de discos rígidos (!) chamada JTS, que em seguida vendeu a marca e suas IPs para a fabricante de brinquedos Hasbro, que a repassou para a francesa Infogrames.

A Infogrames lançou uma série de jogos de relativo sucesso usando a marca Atari (entre eles, jogos baseados nos filmes Matrix e o remake do clássico de horror Alone in the Dark, da própria Infogrames), depois mudou o próprio nome para Infogrames Interactive, depois para Atari Interactive, e finalmente para Atari SA – que tentou trazer de volta a marca com o lançamento via financiamen-

to coletivo de um console “modernizado” visualmente baseado no Atari “frente de madeira”, chamado Atari VCS – em última análise, uma emubox baseada em Linux sem muitos atrativos e com um sucesso comercial bastante limitado.

Enfim, finalmente, em 2020 a Atari SA mudaria de mãos mais uma vez ao ser comprada por Wade Rosen - que tentou usar a marca Atari para lançar redes de hotéis e cassinos, e criptomoeças. Não, não é piada. E a



Atari Age Magazine



Activisions Newsletter



Numb Thumb News



Revistas que a Atari Age ajuda a preservar!



marca mudaria de nome mais uma vez, para Atari Interactive Inc., ou Atari Inc – não por acaso o nome da empresa fundada por Nolan e Dabney em 1972.

Esta mesma empresa iniciou uma série de aquisições, começando em 2022 com a compra de uma das gigantes da informação online sobre videogames, o site Mobygames, e em seguida assegurando IPs clássicas dos videogames, arrematando a Stern (Berzerk, Frenzy), a M Network (Armor Ambush, Astroblast, Frog Pond, entre outros) e mais de uma centena de marcas da Accolade e Micropose, entre elas Bubsy.

Este mesmo grupo, em 2023, anunciou o lançamento de um Atari 2600 modernizado: um console idêntico ao original, mas modernizado com saída HDMI. Um aparelho que aceita cartuchos (e não SD cards), que é compatível com controles e acessórios da época e que será visualmente idêntico ao Atari 2600 original, embora levemente menor em tamanho. O nome do console? Atari 2600+. A empresa lançou ainda uma série de cartuchos comemorativos de 50 anos da marca Atari para o Atari 2600 original, além do jogo-barracaula-de-história "Atari 50", para plataformas modernas.

E essa mesma empresa, em setembro, anunciou a compra da AtariAge, motivo deste artigo que não começa nunca.

Tá, mas e agora?

Como falamos brevemente na introdução, agora... Ninguém sabe. Albert afirma categori-



Alguns jogos lançados pelo selo da Atari Age

camente que nada jamais será apagado do site (embora todas as ROMs disponíveis para download tenham sido removidas), que o site jamais terá moderação punitiva e que todos os assuntos serão permitidos, inclusive críticas à Atari. Ele também afirma que poderá, como funcionário em tempo integral da empresa, finalmente se dedicar a atualizar o banco de dados do site – que, realmente, está abandonado há quase uma década, sem atualizações até mesmo sobre novos jogos descobertos. Mais importante, Al sinaliza que irá procurar novos talentos para lançar ainda mais jogos - e, tentadoramente, acena com a possibilidade de que os melhores jogos lançados pela AtariAge possam ser comercializados sob a marca Atari.

Na Portland Retro Game Expo deste ano a AtariAge surgiu com um estande enorme, com dezenas de televisores e videogames rodando os mais recentes lançamentos do site. Ao lado da marca AA, o logotipo Atari. Os consoles rodando os jogos? Todos Atari 2600+, disponíveis pela primeira vez para o público.

Os membros do site estão apreensivos, uma vez que o fórum é um enorme repositório de conhe-



O novo Atari 2600+

cimento acumulado em mais de 25 anos de existência. Documentos raros da história da empresa estão escaneados lá; o histórico de décadas de desenvolvimento de homebrews idem; discussões extremamente relevantes sobre protótipos e jogos raros... Tudo isso está espalhado pelas milhares de páginas do fórum, que podem – literalmente – desaparecer de um dia para o outro se alguém da Atari mandar. Um exército de usuários já está se esforçando para fazer backup de tudo o que conseguirem.

O mais curioso é o que foi mencionado no começo do artigo como um dos primeiros “sinais de alerta” desta fusão: o desaparecimento de dezenas de jogos da loja AtariAge. Uma parte significativa deles desapareceu por razões legais – ports não-licenciados de jogos de outras empresas, por exemplo, que é algo de que a nova direção da Atari quer distância. No entanto, uma série de grandes jogos desapareceu por ser... Incompatível com o novo console Atari 2600+.

Este é, talvez, o maior ponto de conflito entre a nova Atari e a comunidade AtariAge: apesar de haver pouquíssima informação sobre o novo console, o que já se sabe é que 1) ele é um dumper com emulador, como o Retron 77, e não um hardware dedicado compatível com o original (mesmo que sintetizado em FPGA); que 2) o emulador que roda em-

baixo da carcaça do console é uma versão modificada do mais conhecido emulador do Atari, o Stella; que 3) os jogos incompatíveis o são porque o console copia a ROM do cartucho e a executa no emulador, o que de cara descarta não só os jogos que usam hardware adicional (como Pitfall 2, ou jogos com RAM extra fabricados pela CBS, ou todos os jogos feitos para o cartucho “turbinado” lançado pela AtariAge, o Encore - entre eles todos os jogos da Champ Games) como também qualquer cartucho leitor de SD, como o Harmony ou o Unocart; e que 4) os autores do emulador Stella não só não foram consultados sobre o assunto como não receberam um único centavo por isto.

Existe, hoje, uma certa insatisfação no ar. Uma série de nomes importantes da cena já se afastou do site, e alguns grandes nomes, como o já citado Thomas Jentszch (autor de vários jogos lançados pela AtariAge e um dos principais responsáveis pelo emulador Stella), já anunciaram que não irão colaborar com a nova Atari e a nova AtariAge, inclusive não lançando mais jogos por estas empresas.

Há uma certa insegurança, motivada pela forma intempestiva com que tudo correu. Há uma certa sensação de traição à cena e a pessoas que tanto se dedicaram a ela, mas também há uma certa euforia em ver de volta a Atari (embora não seja a “nossa” Atari) lançando consoles e jogos. Se o balanço é positivo ou negativo, só o tempo irá dizer. Enquanto isso, ficamos com o lema da finada revista AtariAge, que foi adotado pelo site AtariAge, e que agora é novamente parte da Atari: *Have you played Atari today?*



Encontro



2023

Eduardo Antônio Raga Luccas

Foi realizado no dia 23/Set/2023 o último Encontro TK, na cidade de Santo André/SP, em mais uma edição deste tradicional evento da comunidade Sinclair. O encontro deste ano foi modesto em termos de participação dos entusiastas, contudo, não deixou de ser divertido e com a costumeira "jogatina" e bate-papo entre os entusiastas. Aqui algumas fotos do evento.



J80





Javier "El Spectrumero" Ortiz

Nos anos 1980 havia um número considerável de heróis de ação intimamente ligados aos gostos e estereótipos da época: soldados valentes, como o Rambo, que enfrentava exércitos, heróis com veículos especiais, como Michael Knight e seu fantástico carro K.I.T.T., soldados da fortuna, como o Esquadrão Classe A, e uma longa lista de personagens curiosos. Especialmente épicos e místicos foram os Ninjas, aqueles homens (ou mulheres) misteriosos capazes de realizar feitos surpreendentes furtivamente, mas com tremenda eficiência e determinação.

Clive Townsend, no já distante ano de 1985, trouxe um daqueles enigmáticos protagonistas para as telas de vários microcomputadores do período, com grande sucesso e qualidade, no jogo SABOTEUR!, título publicado pela Durell e considerado como um clássico no catálogo do ZX Spectrum. Mas... O que o tornou tão especial? Fácil.... Você era um NINJA! Ele fez você se sentir como se estives-

se incorporando, através de seus olhos infantis, uma missão incrível, furtiva e letal. Tudo isso foi conseguido através deste jogo de Clive, igualmente aclamado pela crítica e pelo público, especialmente na sua versão do Spectrum.

Quase quarenta anos depois, o próprio autor fez uma versão remasterizada do título, publicada em formato físico pela Bitnamic, que inclui algumas melhorias interessantes: otimização do código com aumento na velocidade geral do jogo, a inclusão de novos e melhores gráficos de cenários/elementos, adição de um 'final' visual atrativo, dependendo-se do sucesso e/ou fracasso na missão etc. O que já era bom... atualmente está melhor!

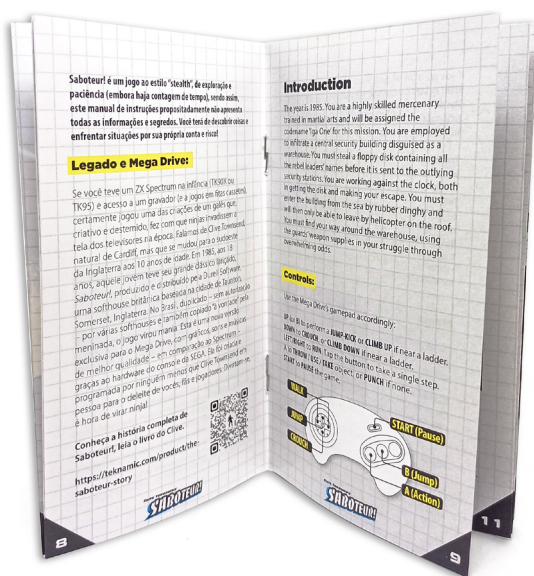
Precisamente, é nesta última versão que se baseia o jogo de que falo hoje: é o salto - feito pelo Ninja - de 8 bits para o lendário Mega Drive, console de 16 bits. O próprio Clive Townsend realizou essa conversão em 2023 e nos oferece justamente o que sonhamos na época: um jogo com incrível nível de cores e gráficos!



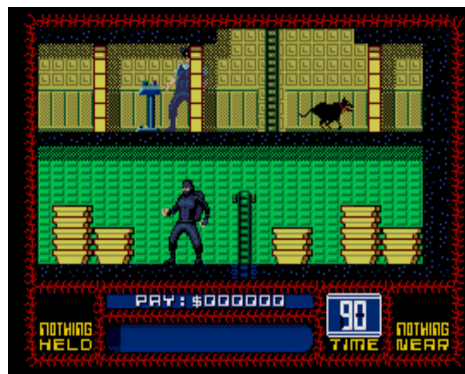
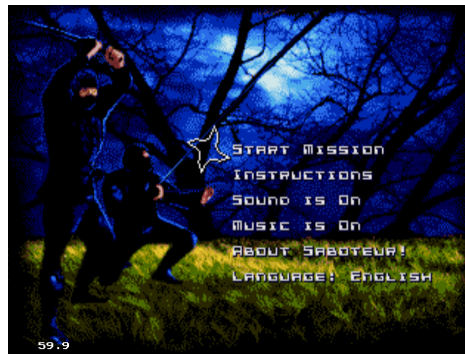
Onde comprar?
www.bitnamic.com.br

O Saboteur! de Mega Drive possui uma série de melhorias baseadas naquelas já adicionadas ao Remaster (vide review nesta edição) para o ZX, temperadas com a atualização gráfica para a versão 16 bits de Ricardo Oyón, e uma fantástica recriação da melodia épica/mítica de abertura, do sempre grande português Pedro Pimenta, além de alguns sons especiais preparados para ele. Em termos de jogabilidade, é tal como dela nos lembramos e respeita 100% a remasterização do Spectrum: um jogo relativamente curto (se você conhecer bem os caminhos, se souber o mapa), mas a duração do gameplay aumenta se o jogador for iniciante, afinal, leva-se tempo até dominá-lo. A verdade: os nove níveis de dificuldade podem proporcionar um bom número de horas de diversão até que se descubram onde estão a bomba relógio e o disquete em cada uma das missões.

Talvez, como aspectos que poderiam ter sido



Manual de Instruções do jogo.



Telas do Saboteur! no Mega Drive.

melhorados, teria sido bom se houvesse algum tipo de melodia ambiente 'in-game', bem como alguma expansão no número de telas e/ou de situações, mas... sinceramente? Não reclamemos!

O pacote lançado pela Bitnamic Software, no Brasil, traz caixa e manual (bilingue, português e inglês) caprichados, no padrão conhecido do Mega Drive, além de um envelope especial cujo conteúdo é secreto - e está intimamente ligado à missão. Na sequência, a Teknamic lançará o jogo para o mercado europeu.

Resumindo: a versão de Mega Drive vale muito a pena e deixa um gostinho de quero mais... Quem sabe a versão remasterizada de Saboteur II? Ou o sonho que muitos de nós tivemos no passado: um verdadeiro Saboteur III; uma nova aventura em forma de jogo de ação para o nosso corajoso Ninja ou sua irmã, Nina... ou ambos...

Faça acontecer, Clive!



Matheus Fedozzi

Sorrateiro, sem alarde, um ninja adentrou minha casa e monopolizou meu Mega Drive. Missão recebida através dos "feelies" mais legais que já vi, não consegui descansar enquanto não terminei Saboteur em todos os níveis de dificuldade, enquanto não decorei cada cantinho do galpão onde meus inimigos escondiam um disquete cheio de segredos que não podiam ser revelados. Não descansei enquanto não roubei o disquete e tive a certeza – explosiva - de que os dados contidos nele não poderiam ser copiados nunca mais... Pois mandei o galpão pelos ares. E, como o famoso controle de 3 botões da Sega derretia entre meus dedos, graças a uma jogabilidade fluída, prazerosa, repeti o processo nove vezes.

Pois este é o número (isso mesmo, ninjas em treinamento!), este é o número de diferentes níveis de dificuldade nos quais podemos escolher terminar este novo velho clássico para o 16-Bit do Sonic, vindo direto do ZX Spectrum. Um jogo que, apesar de preceder o console em uma geração, fica muito à vontade no Meguinha. Clive Townsend e a Bitnamic conseguiram adaptar o original, com seu game design de características notadamente britânicas, para uma máquina mais conhecida por seus simuladores de esporte e jogos de plataforma lineares. Como eles conseguiram tamanho sucesso na adaptação? Não apenas com o refinamento nas respostas dos comandos, que são muito bem calibrados, mas também na arte, sutilmente retocada, e no trabalho cuidadoso com o som, que conta com uma música tema eletrizante, e efeitos sonoros que ajudam de verdade na hora de tomar decisões rápidas.

Dicas para vencer no jogo!

O jogo não é longo. Na verdade, é bem curto. Mas a graça está justamente aí: o gamer-ninja pouco a pouco decora o ambiente onde vivem seus inimigos e, com precisão e rapidez, completa sua missão, fazendo sempre uso do que aprendeu na rodada anterior. Com ou sem sucesso, toda rodada de Saboteur é válida. O cenário simultaneamente labiríntico e compacto não só deixa as sessões com uma duração satisfatória, como traz sempre a sensação de aprendizado. Nenhum segundo de gameplay é desperdiçado: nova tentativa exibirá novo progresso; novo nível de dificuldade testará o que foi aprendido nos níveis anteriores.

E os testes vêm em várias formas. Pode ser um cronômetro que não deixa respirar ou um cachorro que resolve morder sem parar ou ainda uma queda accidental que não deixa de machucar – três características com as quais qualquer um que conheça jogos europeus deve estar acostumado. E que podem afastar aqueles que não suportam tais jogos. Mas, para estes, lembro que Saboteur traz, além do cenário compacto, um outro diferencial: anos de treinamento ninja garantem ao protagonista a incrível habilidade da autorregeneração. Assim, é possível até descansar em alguns momentos.

Não que alguém vá querer descansar com um jogoço destes em mãos. Um jogo que, ainda que originário de outro universo, foi tão bem "Megalizado" que deve ser considerado item essencial na coleção de qualquer um que se considere um Sega maníaco. Um jogo que vem num pacote tão profissional que vai deixar humildes até os cartuchos originais da década de 1990 que estiverem expostos perto dele na estante. Um jogo tão gostoso - gostoso de jogar, gostoso de ver, gostoso de ouvir - que deve deixar orgulhosos todos aqueles que participaram,





de alguma forma, de sua produção, e deve transformar em Mestres Ninjas todos aqueles que aceitarem sua missão.

DICAS PARA NINJAS EM TREINAMENTO:

1. Não seja impaciente. Um ninja não banca o machão. Jogue os níveis de dificuldade na ordem. Eles foram planejados justamente como degraus até o topo. Cada um introduzirá novos elementos de gameplay, ou novos obstáculos ao cenário, gradualmente.

2. Lembre-se que você tem missões a serem cumpridas. Localize o disquete, plante a bomba relógio que destruirá o galpão e fuja. Nesta ordem.

3. Memorize não apenas o cenário, mas a localização dos inimigos, das portas fechadas, e, principalmente, quais botões podem ser manipulados. Poucos dos botões têm utilidade, memorize quais são eles.



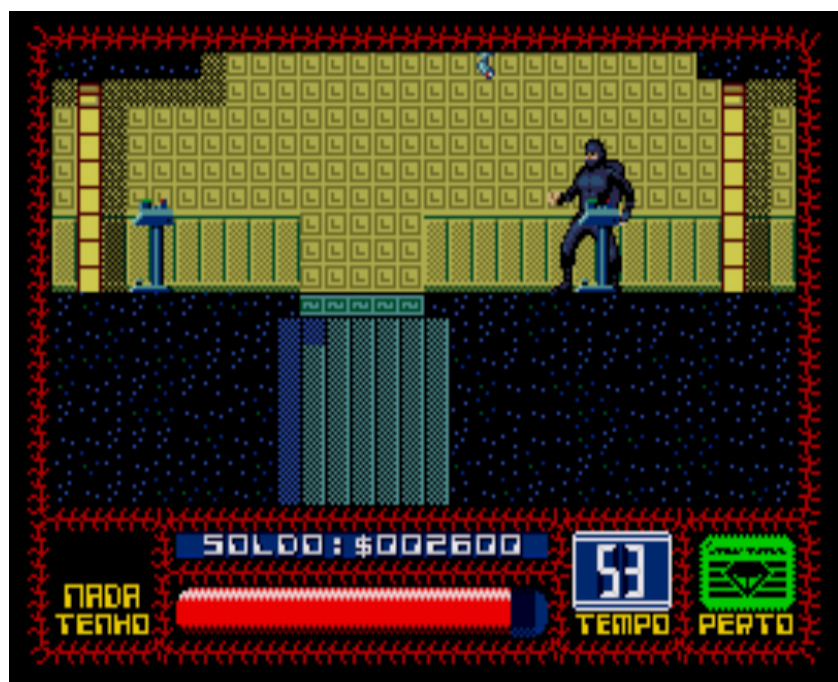
4. Você enfrentará duas contagens regressivas: uma para encontrar o disquete roubado, outra para fugir da bomba que você mesmo plantará. Ambas terminam em Game Over.

5. É imperativo que sua primeira preocupação seja parar a primeira contagem regressiva. Para isso, é importante saber quais botões abrem as portas que dão acesso ao disquete e não se deve perder tempo com mais nada, além de uma ou outra pausa para recuperar a saúde.

6. Sempre que estiver em apuros, corra para ambientes seguros e espere sua saúde melhorar. Um ninja sem tempo ainda pode ir mais longe do que um ninja morto.

7. Você é um ninja habilidoso, porém, não é pequeno. Quando um pulo não estiver dando certo, confira se você não está se chocando contra algo no meio do percurso. Não insista, se deu errado uma vez, vai dar errado a segunda vez. Pule do ponto certo, mire no ponto certo. Às vezes, é necessário começar o pulo numa tela e terminar em outra.

8. Os guardas não oferecem muito desafio,





mas os cachorros vão fazer você desejar abandonar a carreira ninja. Se eles começarem a morder, mantenha a calma e mantenha-se em movimento. Dirija-se o mais rápido que puder, pulando se necessário, para a saída mais próxima, tomando o cuidado de não fugir para uma tela onde outro cachorro te espera.

9. Depois que pegar o disquete, você terá todo o tempo do mundo para localizar a bomba, inspecionar todo o galpão e derrotar os inimigos. O disquete está sempre no mesmo lugar, mas a localização da bomba muda de um nível de dificuldade para outro. Sim, você terá que localizar a bomba antes de mandar o galpão pelos ares.

10. Aproveite este tempo sem cronometragem para matar todos os guardas e aumentar sua pontuação. Os cachorros não pontuam, mas matá-los deixará livre a sua rota de fuga. Então, despeje a sua fúria ninja sobre tudo o que se mover antes de plantar a bomba.

11. O período sem contagem de tempo também é o momento certo para planejar a rota de fuga em questão. Confira se todas as portas estão abertas, treine os pulos mais traiçoeiros e analise qual caminho é o mais rápido até o helicóptero que te espera

no topo do galpão.

12. Ao manusear os botões que controlam as portas, mantenha os ouvidos atentos. Um som indica que portas foram abertas, outro som distinto indica que portas foram fechadas. Cuidado para não bloquear sua rota de fuga acidentalmente.

13. A bomba deve ser sempre plantada no local onde você achou o disquete. Aí começa a segunda contagem regressiva, para a qual todo ninja bem treinado deve ter liberado a rota de fuga de qualquer porta teimosa e de qualquer cachorro sanguinário.

14. Rapidez pontua. Seja rápido para achar o disquete, seja rápido para fugir da bomba. Quanto mais tempo sobrando no cronômetro, maior o bônus. Lembrar quais salas estão

conectadas ajuda muito neste objetivo. Não perca tempo tentando matar os cachorros nestas horas, eles devem ser mortos quando não há nenhum re-lógio ameaçando sua existência.

15. Você é quem abrirá as comportas que permitirão que o helicóptero escape, então, não fique parado olhando para a tela da TV quando se sentar nele. Aperte "direcional para cima" no controle. O jogo só acaba fora do galpão.

16. O nível 9 não dá espaço a erros, nem a descanso. Então, nem pense em brincar com os caninos. Não pare, não respire. Seja preciso na hora de pular e de subir escadas. Só a perfeição ninja te levará ao sucesso.

J80



LENDAS BRASILEIRAS NOS JOGOS DE ODYSSEY!

Pablo Vidarte

A necessidade de retratar um personagem legitimamente brasileiro foi uma das premissas pelas quais os GMakers procuraram o Clube para produzir essa série. Historicamente não existia nenhum personagem 100% brasileiro. O Odyssey carregava o peso de ter em Didi na Mina Encantada!, uma adaptação de Pick Axe Pete para o Brasil, em um acordo da Philips aproveitando o sucesso dos Trapalhões nos anos 1980.

Com uma história tão rica, Monteiro Lobato foi o pioneiro a trazer para a TV seus personagens em uma série de sucesso absoluto dos anos 70/80 nas manhãs da Globo.

Irreverentes, o Saci e a bruxa Cuca mexiam com a imaginação de toda criança que assistia ao programa todas as manhãs.

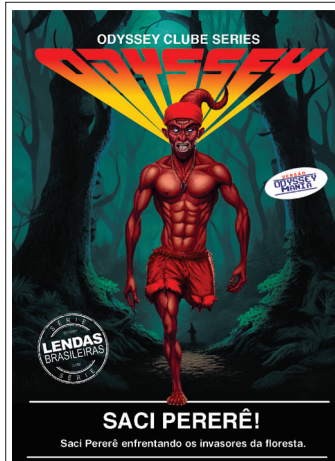
A proposta dos GMakers "deu match" e o Clube topou essa aventura. Assim nasceu a Coleção com o selo LENDAS BRASILEIRAS, selo criado por Gerson Moraes, sócio e parceiro do Clube. Os primeiros cinco títulos previstos para serem entregues a partir de 2024 são:

- OCB-011 - SACI PERERÊ!
- OCB-012 - A CUCA TE PEGA!
- OCB-013 - BICHO PAPÃO!
- OCB-014 - MULA SEM CABEÇA!
- OCB-015 - E.T. DE VARGINHA!
(em breve)

A série deve ainda contemplar mais cinco títulos previstos para lançamento a partir de 2025.

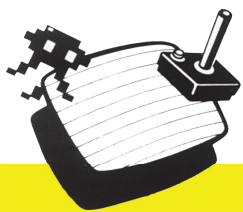
Essa série muda a abordagem de vendas do Clube, pois só será entregue para o Sócio Ouro. O Sócio Ouro compra jogos com descontos e é uma forma de ajudar o Clube a prever a quantidade de produção, uma vez que, com o lançamento do WI-FI CART, teremos lançamentos exclusivos somente para sócios. A capa do E.T. DE VARGINHA! ainda é uma surpresa para todos os associados e foi desenvolvida pela mesma A.I. que criou as demais capas da série, do T-REX!, BERZERK! e a nova capa do ZIPZAP!

Abaixo você pode conferir as quatro capas já divulgadas:



GMakers são os desenvolvedores que se utilizam do Odyssey Game Maker para produção de jogos. O Odyssey Game Maker é uma plataforma de desenvolvimento criada por associados do Clube para facilitar e difundir a criação de jogos para o Odyssey, uma marca registrada para o Odyssey Clube no INPI.

Seja Sócio do Odyssey Clube e venha fazer história!



SERAPHIMA ↓↓↓↓↓

Zosya Enterteinment para ZX Spectrum 128 ou compatíveis
Gráficos/Som: 10
Ação/Controles: 10

Eduardo Antônio Raga Luccas

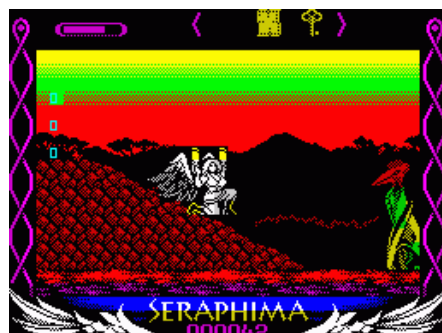
Desde tempos imemoriais existem duas castas na Terra, no segredo das populações: Os Guardiões, que vivem fora do tempo e lutam pela defesa da vida na Terra, e os Saqueadores, que seguem os Guardiões através das épocas e roubam sem cerimônia tudo aquilo que querem. Presas num eterno conflito, estas castas mantiveram um equilíbrio entre o Bem e o Mal. Mas, num fatídico dia, Seraphima emerge como a última sobrevivente dos Guardiões. Se ela morrer, os Saqueadores permanecerão trancados no tempo, mas o futuro da Terra mergulhará na obscuridade. Seraphima decide lutar até o último suspiro para matar os seus inimigos e salvar a Terra.

Com esse enredo começa o jogo Seraphima, mais uma excepcional obra da Zosya Enterteinment, grupo Russo responsável por outros sucessos recentes para o ZX Spectrum, como "Angels" e "Drift". Seraphima foi o jogo vencedor da competição Yandex Retro Games Battle 2023.

O jogo começa com Seraphima na tela inicial, onde logo aparece sua mãe conversando com a nossa heroína, entregando-lhe uma chave e instruindo-a a pegar as armas que seu pai deixou. A partir daí, armada, que o jogo realmente começa!



A aventura não é fácil. Há muitas portas que levam as diversas áreas do jogo, tanto cavernas como fases ao ar livre. Seraphima pode pegar vários itens como chaves adicionais, o mapa, pena (para aumentar a barra de energia), dentre outros. Às primeiras vezes que jogar é interessante tentar explorar os locais, entender a mecânica e dinâmica do campo de jogo para depois partir pra valer. Ter ou construir um mapa ajuda, como de costume nos jogos desse tipo



Seraphima é uma obra-prima. Animação é fluida, personagens

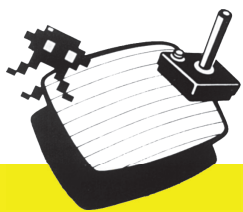
na tela são grandes, é colorido, efeitos de scroll parallaxe no fundo em diversas das fases, sem "slow-down" perceptíveis, mapa grande, e vários detalhes (como por exemplo a fumacinha saindo das armas depois de muito usadas). Pode ser considerado um "jogo de plataforma", mas realmente a Zosya teve um cuidado grande ao animar o jogo e se importar com os detalhes, o que o torna diferenciado. Não é à toa que foi o vencedor do concurso. Completam o jogo as músicas de fundo durante a ação e efeitos sonoros, todos usando o chip AY.

Contudo, toda essa sofisticação e complexidade do jogo tem o seu preço: ele precisa de 128 Kbytes para rodar, portanto, no mínimo é necessário um ZX Spectrum 128 ou

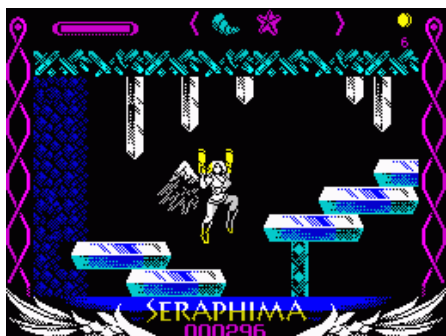


similar. No entanto, dá pra rodar ele no TK90X / TK95, com o auxílio da antiga interface TKMEM-128, da Luccas Eletrônica, ou sua nova versão (a qual será lançada muito em breve), bem como uma interface AY (Explorer, Pioneer, Melodik e similares). Inclusive nos testes para esta análise eu joguei utilizando um TK90X equipado com as interfaces citadas e funciona perfeitamente.

Você pode baixar o jogo no site oficial da Zosya (<https://www.zosya.net/2023/11/03/new-game-seraphima/>), o qual tem versões em Inglês, Russo e Português! (inclusive a fala digitalizada



JOYSTICK



dentro do jogo!) tradução feita pelo André Luna Leão, colaborador costumaz aqui da Jogos 80!

Enfim, o jogo é sensacional. Vale a pena sem dúvida. E mostra que a comunidade do ZX Spectrum continua viva e sólida, e os novos lançamentos de jogos não devem parar tão cedo. Cada vez melhores.



OPERAÇÃO HERO ↓↓↓↓↓

Experiencia Odyssey para Odyssey
Gráficos/Som: 10
Ação/Controles: 10

Eric Fraga

Eu tinha um Atari e o meu vizinho um Odyssey. Onde você morava também era assim, eu sei – porque este era o Brasil dos videogames nos anos 80. Ele – o vizinho do Odyssey – quando me convidava para jogar em seu console, Senhor das

Trevas e Tartarugas eram sempre os primeiros cartuchos do dia. Por que? Impressionar.

Ninguém pode negar que adorávamos exibir o melhor do seu console para os amigos. E, no Atari, chances eram quase 100% que H.E.R.O. seria o primeiro cartucho espetado no seu Atari para mostrar ao seu vizinho, orgulhoso do seu videogame como um garoto exibindo sua bicicleta nova de aros reluzentes. Quem reluzia era o cartucho de H.E.R.O. graciosamente preso no slot do seu Polyvox. Seus amigos babavam e você, também.

H.E.R.O. não tinha precedentes e, acredito, ainda não tem um digno sucessor na história dos jogos eletrônicos. Ou seja: único ele realmente é. Meus amigos do Odyssey sonhavam com uma visita na casa do dono daquele Atari que tinha H.E.R.O. entre os cartuchos da caixa de sapatos.

Mas só sonhando mesmo: a Activision nunca produziu um jogo sequer para o Odyssey.

O tempo passou e H.E.R.O. tornou-se um grande sucesso especificamente entre os brasileiros. Algo como Top Gear do Super NES aqui entre os tupiniquins e Miracle World para os brazucas amantes do Sega



Master System, H.E.R.O. parece ter mais amor dedicado aqui por nós



do que os próprios americanos que lançaram o jogo e o console originalmente. Bem, é certo que eles são os que saíram perdendo nessa.

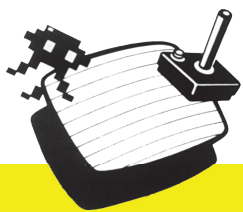
E agora, 2023, o dono de Odyssey recebe um presente nunca imaginado. O querido videogame das exclamações possui em seu acervo, sim, ele – Operação HERO!

Não é brincadeira de criança. Não é hack “cheio de firula” pra te enrolar. Nada disso! É H.E.R.O. só que sem os pontinhos no acrônimo e com o “Operação” trazendo o nosso toque brasileiro. Porque – sim – foi um brasileiro fanático pelo Odyssey que escreveu este port.

O fã de H.E.R.O. se sentirá em casa ao pegar no controle do Odyssey – e isto diz tudo sobre a qualidade do port com relação ao original.

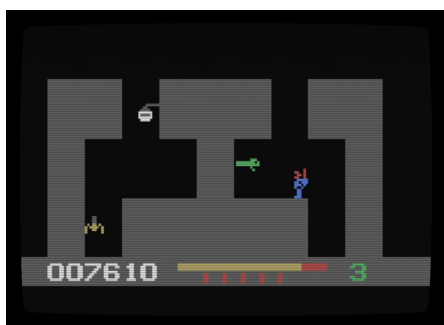
O jogo do Ivan Machado (e do Experiencia Odyssey) exhibe a sensibilidade ímpar do autor em conhecer e replicar as sutilezas de H.E.R.O. do Atari mesmo se você estiver no console da alavanca menorzinha. Os timings são similares; o visual é clean, sem as “firulas texturizadas” dos ports sucessores da época que costumavam não agradar tanto os fãs.

Os efeitos sonoros pagam homenagem ao original, com o ruído branco característico do Odyssey quase querendo te dizer que



“você poderia estar jogando Senhor das Trevas de novo mas aproveite H.E.R.O. pois és um jogador que mereceu pela espera”!

E, mesmo sendo muito H.E.R.O. do Atari... ele é Operação HERO também. Há um “tempero Odyssey” no jogo – algo que, por si só, obriga o fã de H.E.R.O. do 2600 a se fascinar novamente pelo seu querido jogo eterno. Somente quando jogar Operação HERO em um Odyssey de verdade, você perceberá esta realidade.



É arriscado afirmar, mas não tanto: Operação HERO pode ser o melhor homebrew já produzido para o Odyssey. Avisem aos europeus, urgente! Gritem nos telhados! Chamem seus amigos que só tinham Atari! O Brasil em 2023 deu cria a H.E.R.O. para Odyssey e isto pede uma grande celebração.

Senhor das Trevas, convide as Tartarugas para um passeio lá fora pois, agora, a Operação vai começar e só depois das 23 fases vocês retornam. Agora, é o mineiro que manda.



HARD HAT MACK ↓↓↓↓
Electronic Arts para Apple II+ e compatíveis
Gráficos/Som: 7
Ação/Controles: 8

Eduardo Antônio Raga Luccas

Certamente você já deve ter visto em algum desenho animado ou filme aquelas construções de prédios com estruturas metálicas (usualmente com vigas em I, cujo nome correto é Perfil Metálico I), muito comuns em desenhos como do Pica-Pau ou do Tom & Jerry, ou em filmes antigos, como os filmes de comédia mudos do Harold Lloyd e, posteriormente, em filmes do Charles Chaplin e da famosa (e hilária) dupla “O Gordo e o Magro”. Pois bem, e que tal um jogo ambientado nesse mesmo cenário, hein?

Justamente é a proposta do ótimo jogo de plataforma Hard Hat Mack, um clássico para Apple II+. Nitidamente, HHM é baseado no clássico Donkey Kong, mas o obje-



tivo e ação aqui é outra. Neste jogo você controla o nosso herói, Mack, que é um trabalhador da construção civil e tem por objetivo trabalhar para completar a construção dos edifícios. Mack enfrenta alguns inimigos que ficam circulando pelas estruturas metálicas do prédio em construção. O jogo é composto por 3 fases, sendo que na primeira o objetivo é pegar os pedaços que faltam para completar a estrutura, colocá-los no lugar, pegar o rebiteador e fixar os pedaços, completando a estrutura (e a fase).

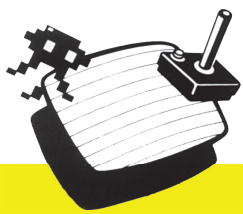
Na segunda, Mack tem que evitar os obstáculos para poder pegar sua lancheira (e poder almoçar!).



Na terceira, deve pegar as várias caixas e jogá-las nos coletores na base da tela. Terminada, o jogo volta à primeira tela, num ciclo mais difícil.

Mack deve tomar cuidado para não cair dos andares (o que custaria uma vida) e também dos rebites que pulam aleatoriamente de vez em quando na tela. Mas nosso herói conta com elevadores e impulsores de salto para se deslocar de um ponto a outro. Use sempre que for conveniente.

O jogo é muito bom, tem boa animação, os personagens se movem com boa fluidez, há algum



“slow-down” em poucos momentos quando tem muitos objetos na tela, por exemplo, vários inimigos, rebites caindo, elevador funcionando; mas não é nada que atrapalhe a experiência de jogo, pois trata-se de situação momentânea e rápida. Os gráficos são bons, nada muito sofisticado, porém, adequados à proposta do jogo. Os efeitos sonoros são bacanas e bem-feitinhos (principalmente se considerarmos as limitações do Apple II em produzir



som), complementando a ação do jogo. Os controles respondem razoavelmente bem, embora às vezes dá a impressão de falharem em alguns momentos. O jogo pode ser jogado com o teclado (setas direita/esquerda, teclas A e Z, barra de espaço para o botão 1 e RETURN para o botão 2), ou o joystick do Apple (em modo digital ou utilizando a famosa e excelente interface Apple-Joy da Luccas Eletrônica). ESC pausa e retoma o jogo e CTRL-R reinicia. Aos 7.000 pontos você ganha uma vida extra, a única possível durante o jogo.

Hard Hat Mack é um jogo muito divertido e viciante. É daquele tipo de jogo que você, quando perde, fica P* da vida e quer jogar de novo para tentar passar do ponto onde parou! Recomendado para todas as idades, e jogo obrigatório a todo entusiasta do Apple II!



SABOTEUR! REMASTERED ↓↓↓↓↓

Teknamic Software para TK90X/
TK95/ZX Spectrum 48K

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 8

André Luna Leão

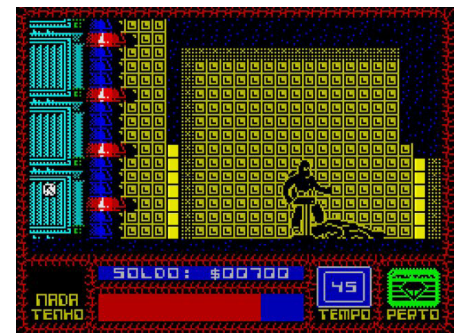
É bem conhecido do público Português e Brasileiro a simpatia que Clive Townsend nutre pelos dois países. Já visitou Portugal a quando do 40º aniversário do ZX Spectrum em Cantanhede e não nos admiraríamos que regressasse em breve, quem sabe para apresentar algo que diz muito ao povo Português. Também esteve prestes a visitar o Brasil, mas por ora não foi ainda possível. Quem sabe no próximo ano (2024)...

Mas falemos agora de um antigo projeto, Saboteur, o jogo que faz parte da lista dos 50 melhores jogos para o ZX Spectrum de Planeta Sinclair, com um honroso 44º lugar.



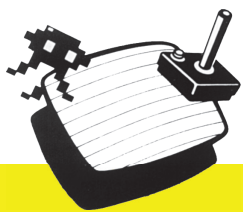
Para quem não o conhece, Saboteur é um dos jogos míticos do Spectrum. Alcançou um êxito tremendo quando foi lançado, potenciado depois pela sequela que manteve o nível de qualidade deste primeiro episódio da saga. E, mais recentemente, Clive Townsend lançou Saboteur: Deep Cover, um dos grandes jogos de 2021, justamente galardoado na gala GOTY desse ano em várias categorias, mesmo tendo uma mecânica completamente distinta dos dois primeiros episódios.

Mas voltemos a 1985, ano do primeiro Saboteur. Neste primeiro jogo assumimos o papel de um ninja que tem que entrar num edifício de alta segurança, um au-



têntico labirinto, com vários níveis ligados por estações de metro e pejado de inimigos (cães e guardas), roubar uma disquete e procurar o helicóptero que possibilita a fuga. Para complicar a coisa, existem vários níveis de dificuldade, e se nos primeiros níveis não teremos que ir a determinados terminais que permitem abrir algumas portas, já nos níveis mais avançados teremos que os correr todos.

Nas primeiras tentativas começamos logo a desenhar um mapa, ou, pelo menos, memorizar os locais por onde passamos, pois existe um tempo limite para a



JOYSTICK

nossa missão, sendo mesmo o nosso principal inimigo, já que quando somos atingidos por um guarda ou mordidos por um cão, temos sempre possibilidade de parar num local seguro (livre de inimigos), para restaurar os níveis de energia. Só que isso custa-nos tempo, pelo que é fundamental encontrarmos o equilíbrio entre o fator energia e tempo, ainda mais quando este último é muito curto. Ao longo das salas encontramos também algumas armas úteis e que nos permitem mais facilmente eliminar os inimigos, poupando assim tempo precioso.

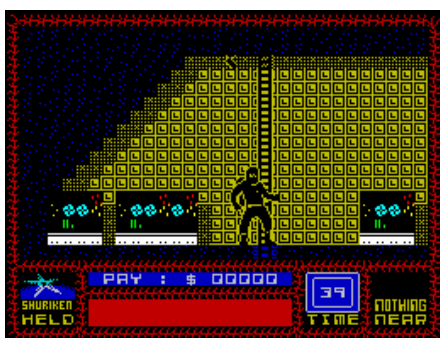
Se os primeiros níveis conseguimos terminar sem grandes dificuldades, os níveis mais avançados revelam-se já um grande bico-de-obra. Além de lidarmos com os muitos inimigos, temos ainda que encontrar os já referidos terminais que abrem determinadas portas, que nos permitem avançar na aventura.

Saboteur aliou gráficos muito interessantes, com uma jogabilidade do melhor que se viu no ZX Spectrum, não sendo de estranhar todo



o sucesso alcançado e que ainda hoje mantém bem viva a fama de Clive Townsend. Mas agora, este simpático programador, deu nova roupagem ao mítico jogo, surgindo a versão Saboteur! Remastered.

Mas porquê agora uma nova versão, perguntam os nossos leitores? Clive faz questão de nos esclarecer no próprio jogo, como podem ver no ecrã inicial (em Português - uma das novidades, pois foi traduzido para dez línguas, entre as quais a nossa). Saboteur foi então otimizado, tendo sido deixado de lado algumas limitações existentes na época. Temos agora um jogo mais rápido e fluído, notando-se menos



lentidão quando se juntam vários personagens no mesmo ecrã, com gráficos mais claros e, por vezes, novos sprites ou elementos dos cenários, novo ecrã de carregamento e até uma tabela de pontuações na qual não foram esquecidos alguns dos seus amigos Portugueses e Brasileiros.

Podemos ainda comprovar as alterações gráficas assim que iniciamos a missão. Por exemplo, debaixo de água conseguimos agora ver a silhueta do ninja, algo que não acontecia no original de 1985.

Ao nível da mecânica não existiram alterações. Também não era necessário, pois Saboteur já se aproximava da perfeição. Continuamos a ter os mesmos níveis de dificuldade, sendo o tempo o principal inimigo, pelo menos nos níveis mais fáceis.

O mapa também permanece

igual, pelo que rapidamente conseguimos terminar a missão mais fácil. Ao contrário de Saboteur II, no qual os mais de 600 ecrãs tornavam a tarefa de memorizar o mapa do jogo uma tarefa complicadíssima (mesmo com a ajuda do ecrã de carregamento), em Saboteur facilmente nos orientamos pelos três níveis, acessíveis através das bem conhecidas carruagens de metro.

Assim, estas novidades tornam esta nova edição física imprescindível. Ainda mais porque tem selo Português e Brasileiro, ou não fosse lançada pela Teknamic Software, dos nossos amigos Filipe Veiga e Marcus Garrett. E também porque além de ficarem com uma peça única na vossa coleção, estão a ajudar o simpatiquíssimo programador Galês Clive Townsend, provando que esse pequeno país tem mais do que o rugby e a boa música dos The Alarm.

J80



Indústria de videogames argentina:

filha de mãe brasileira?



Carlos Baldo

Sim, são países diferentes com culturas bem diferentes. Mas existe, também, muita coisa em comum... A história dos consoles brasileiros foi (e continua sendo) muito bem documentada pelo trabalho de pesquisa de Marcus Garrett, isso é inegável. Porém, a Argentina teve uma indústria de videogames nos anos 1980 também muito rica, com consoles e cartuchos feitos por lá assim como houve por aqui. Enquanto tivemos CCE, Dynacom, Mil-

mar e Canal 3, nossos vizinhos tiveram Edu Juegos, Artkaris, Cony e Video Game Club.

E, analisando um pouco mais a fundo os lançamentos realizados do outro lado da fronteira, podemos ver que existe certa proximidade entre os dois países no que diz respeito à plataforma Atari 2600. O nosso Dactar, por exemplo, teve um irmão por lá chamado Clever Game. E põe irmão nisso...

Outro console brasileiro que teve um irmão argentino foi o Supergame da CCE, lançado por lá



Supervideojuego da Edu Juegos e Supergame da CCE. Mais um console brasileiro com irmão argentino. (Foto: Marcelo Sávio)



Dactar e Clever Game lado-a-lado. Irmãos separados pela fronteira entre Brasil e Argentina. (Foto: Marcelo Sávio)

como Supervideojuego pela Edu Juegos.

Existe o caso da Dynacom, empresa que existiu em ambos os países e lançou também o seu console na Argentina, mas com algumas diferenças: o nome (Dynacom ao invés de Dynavision) e a cor (branca ao invés de preta, algo que ela aproveitaria por aqui na geração seguinte com o Dynavision II).

O Dynavision brasileiro também apareceu na Argentina com o nome de Brasvision, feito por uma concorrente da Dynacom por lá chamada Brasar. Ela, por sua vez, manteve o design do console que tivemos por aqui.

A proximidade não existe apenas na aparência. Boa parte dos conso-

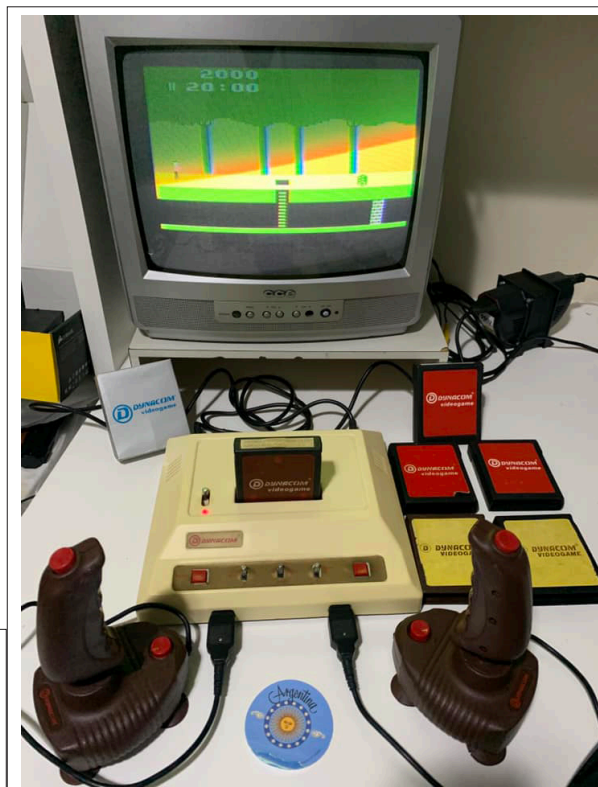
Console Dynacom argentino com cartuchos da empresa lançados por lá. Design que seria reaproveitado para o lançamento seguinte dela no Brasil. (Foto: Marcelo Sávio)

les clones de Atari 2600 lançados na Argentina usa placas de transcodificação baseadas no projeto original brasileiro desenvolvido pela Atari Eletrônica.

Isso se deve ao fato de que a versão europeia do TIA, chip gráfico do console, é incompatível com o sistema de cor PAL-N utilizado no país: a forma como ele foi desenvolvido impossibilita a substituição do cristal da portadora de cor. Esse problema não existe na versão do TIA utilizada em países cuja rede elétrica opera a 60 Hz, como EUA e Brasil.

Por isso, mesmo a Argentina sendo um país de 50 Hz como os europeus, boa parte dos Ataris fabricados por lá emitem sinal de vídeo em 60 Hz. Dessa forma, é possível jogar com cores utilizando a mesma solução encontrada por nós. Basta, em vez de utilizar o cristal PAL-M, usar o correspondente ao sistema PAL-N. Uma adaptação simples de ser realizada em um console brasileiro com um ferro de solda e um pouco de habilidade em soldagem.

Claro que existem exceções: o Vanevi- ➤





sion, clone notável pela sua carcaça metálica e consequente peso, não utiliza placa de transcodificação. A empresa CPU S.A. limitou-se a trocar o cristal da portadora de cor, resultando em um meio-termo entre PAL e NTSC bem conhecido por aqueles que usaram videocassete contrabandeado nos anos 80: o N-Linha.

Outra exceção à regra é o Froggy Junior. Apesar de ser o console argentino mais próximo do Memory Game brasileiro, por dentro existe uma diferença bem importante: o TIA do Froggy é uma versão adaptada do correspondente europeu, o que faz dele um dos únicos Ataris lançados na Argentina que consegue rodar jogos europeus com as cores corretas.

A adaptação da transcodificação brasileira acabou criando um problema: nem todos os aparelhos de TV de 50 Hz conseguem lidar bem com sinais de vídeo em 60 Hz. Cada empresa lidou com isso de uma forma diferente. Enquanto algumas vendiam as versões eu-

ropeias dos jogos sem se importar com as cores (que ficavam diferentes pelas diferenças entre as versões do TIA), outras iam um passo além e adaptavam os jogos NTSC para rodarem em 50 Hz, algo único no mundo inteiro.

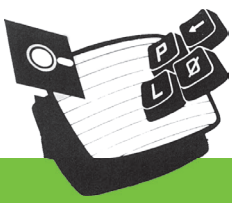


Brasvision e Dynavision lado-a-lado. (Foto: Marcelo Sávio)



Console Vanevision e seu sinal de vídeo em N-Linha (à esquerda). Funciona com cores adulteradas devido às diferenças entre os sistemas PAL e NTSC. À direita, o mesmo cartucho no console Dynacom. (Foto: Marcelo Sávio)

Portanto, fica aqui um questionamento: seria muito absurdo afirmar que a indústria argentina de videogames nasceu do ventre da brasileira? Consoles parecidos, uma diversidade de cartuchos "alternativos" parecida com a nossa e também proximidade do ponto de vista técnico existem. Mas, certeza, meus amigos, só teremos se algum dia um pesquisador "hermano" investigar a fundo. Eu, de verdade, espero que algum dia isso aconteça.



40 ANOS DO FAMILCOM



Paulo Vinicius Radtke Saulo Santiago

○ Natal de 1982 marcou o fim do mercado de videogames liderado pela Atari e suas concorrentes. Com o mercado saturado de jogos que ninguém queria mais comprar, o público da América do Norte queria jogos, mas não queria mais videogames. Os fliperamas continuavam bombando e os microcomputadores pareciam ser uma solução razoável, uma ferramenta útil capaz de fazer jogos.

O Atari ainda nem tinha chegado ao mercado brasileiro, mas no exterior tudo caminhava para o fim dos videogames no que a gente conhece como a Segunda Geração. Mas o dia 15 de julho de 1983 se tornaria o dia mais importante da História dos Videogames. Foi nesse dia que o mercado de videogames renasceu pelas mãos de uma empresa não muito conhecida de Quioto, a Nintendo. Foi nesse dia que chegou ao mercado japonês o Family Computer, o conhecido FamiCom. Um videogame de 8 bits que tinha como proposta levar para a casa dos japoneses os jogos de fliperama da Nintendo, como o



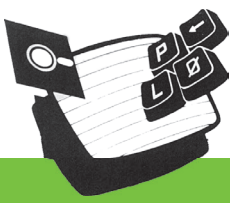
Donkey Kong.

De Baralhos a Jogos Eletrônicos

A Nintendo que a gente conhece hoje começa em 1951 com o Hiroshi Yamauchi, o mais bem-sucedido presidente e último presidente da linhagem da família fundadora da empresa que fabricava baralhos. Numa visita ao maior fabricante de baralhos do mundo nos Estados Unidos, o Yamauchi viu crianças brincando com cartas, enquanto no Japão cartas eram só para adultos. A cartada certa veio com a licença dos personagens da Disney, o que expandiu o mercado de cartas nos Japão.

A próxima jogada em 1964 foi entrar no ramo de brinquedos, focando mais uma vez no mercado de crianças. No começo, eram jogos de tabuleiro e brinquedos ocidentais. Mas o engenheiro Gunpei Yokoi, um funcionário da fábrica de baralhos, iria mudar tudo. Responsável pelas máquinas de imprimir baralhos, o Gunpei inventava traquitanas para ajudar no serviço, entre elas um braço robótico que podia se esticar e que tinha uma pinça que se fechava para pegar coisas que caíam em lugar de





difícil acesso.

O Gunpei recebeu um chamado para uma conversa com ninguém menos que o Hiroshi Yamauchi e já esperava a demissão, mas foi promovido para a divisão de R&D, a pesquisa e desenvolvimento da empresa. Essa traquitana do Gunpei virou o Ultra Hand da Nintendo e todo mundo queria uma. Teve muita cópia barata dela, inclusive no Brasil.

Além de brinquedos, a Nintendo já tinha presença nos fliperamas e o jogo Wild Gunman, movido a películas de 35mm e uma arma de luz com espelhos para detectar os tiros, fazia a cabeça da galera. Isso levou à criação de um brinquedo de pistola para TV, um videogame bem rudimentar, e depois para outro licenciamento de peso: o jogo PONG da Magnavox. Daí saiu o famoso Color TV-Game 6 e o Color TV-Game 15.



Mas a Nintendo daria um level up em 1980, quando o Gunpei voltava de trem bala pra Quioto e viu um engravatado brincando

numa calculadora. Nessa hora ele teve a ideia mais importante da sua vida: levar diversão no bolso em jogos com tela de LCD. Assim surgiu o Game & Watch com o jogo Ball, um personagem que jogava bolinhas de uma mão para outra na tela. Foi sucesso total e vendeu que nem água no mundo todo, com 60 jogos lançados e duas versões modernas com os jogos do Mario e Zelda.

A Chegada nos Estados Unidos

A Nintendo decidiu entrar nos fliperamas dos Estados Unidos em 1980. A empreitada para criar do zero uma rede de distribuição e clientes para os fliperamas da Nintendo ficou com o Minoru Arakawa, genro do Yamauchi. A primeira tarefa foi estabelecer uma rede de compradores para as máquinas.

O primeiro jogo foi o Space Wars, um clone de Space Invaders que dava um bom dinheiro em fichas e chamou a atenção de dois ex-colegas do Arakawa, Stone e Judy, donos de uma empresa de fretes. Acostumados a entregar máquinas de fliperama em bares e restaurantes, eles deram de bandeja uma lista de clientes para a Nintendo.

Mas os jogos da Nintendo não davam muito lucro e a Nintendo of America estava no prejuízo. Foi aí que o jogo Radar Scope apareceu como uma solução nas sessões de teste preliminares. O Arakawa encomendou 3000 máquinas que foram colocadas num navio em direção aos Estados Unidos. Mas o jogo começou a ir mal na continuação dos testes: a galera curtia, mas não voltava a jogar depois. Para não ficar no prejuízo, o Arakawa pediu arrego para o "sogrão" em Kyoto.

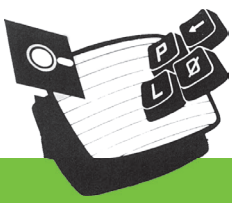
Aí entra um programador novato, cheio de ideias que dizia que jogos deveriam ter o mesmo respeito e cuidado que livros ou filmes, o então desconhecido Shigeru Miyamoto. Ele encarou a missão impossível de criar um jogo novo em tempo recorde para o hardware do Radarscope e mandar de avião só as EPROMs do jogo novo. Nessa época as placas de fliperama eram para um jogo só, então um jogo diferente na mesma placa era um desafio enorme.



O plano inicial era um jogo do Popeye, mas a negociação dos direitos deu na trave e o Miyamoto mudou o jogo na última hora. Sem detalhes de como seria o novo jogo, o Arakawa colocou as EPROMs numa máquina de Radarscope e o novo título apavorou os presentes: Donkey Kong. O "Jumento Kong".

Mas o desespero passou com a primeira fi-





cha. Divertidíssimo, Donkey Kong virou sucesso absoluto e colocou a Nintendo no hall das grandes produtoras de fliperama. O jogo foi um fenômeno cultural, teve versão pra Game & Watch, Atari 2600, ColecoVision e recebeu uma continuação, o Donkey Kong Jr. Com o sucesso das versões domésticas de Donkey Kong, a Nintendo colocou o olho no mercado de videogames.

Chega o Famicom

Os jogos da Nintendo tinham versões para os videogames ocidentais, mas eles não vendiam no Japão. Foi aí que o Yamauchi viu uma oportunidade de vender videogames para o público japonês, um produto mais robusto do que os Game & Watch.

O projeto ficou a cargo do Masayuki Uemura, o líder da R&D2 (a R&D1 era do Gunpei). A ideia era um videogame capaz de rodar o Donkey Kong muito melhor que o Atari 2600 e o ColecoVision. O coração do Famicom foi feito pela Ricoh, um processador parecido com o 6502. A PPU, o chip de vídeo, também veio da Ricoh, criada com engenharia reversa de uma máquina do Donkey Kong.

Assim, em 15 de Julho de 1983 o Famicom chega às lojas por 14.800 Ienes, equivalentes hoje a 500 dólares americanos, junto com três conversões de fliperama: Donkey Kong, Donkey Kong Jr. e Popeye. Mas a Nintendo não fez história sozinha e em 1984 a Namco e a Hudson Soft queriam entrar no mercado. A Nintendo topou e acertou que eles fabricariam os jogos e fariam a distribuição, em troca de uma taxa de 30%. Todo mundo feliz e segue o jogo, com produtoras como Capcom, Konami, Square, Enix e outras embarcando no sucesso do Famicom. Foi assim que surgiu o licenciamento de jogos nas plataformas que a gente vê até hoje.

Curiosidade: o direcional em cruz que a gente usa até hoje nos controles surgiu no Game & Watch do Donkey Kong em 1982.

O Atari Entertainment System?

A Nintendo já planejava vender o videogame no mercado norte-americano mesmo antes do lançamento japonês. A ideia original era licenciar o FamiCom para a Atari, que tinha uma boa relação com a Nintendo da época do Donkey Kong. Para a Atari, melhor impossível. Com o baixo desempenho do Natal de 1982 e com o Atari 5200 afundando no mercado, ter um videogame para vender imediatamente, sem precisar terminar de desenvolver o Atari 7800, era bom demais para ser verdade.

A parceria seria anunciada na CES de Junho de 1983, onde aconteciam os lançamentos de eletrônicos. Mas um demo do computador Adam da Coleco, rodando um cartucho de Donkey Kong de ColecoVision, fechou o tempo – na época, a Atari tinha exclusividade do Donkey Kong para computadores. Achando que tinha levado uma rasteira, a Atari desistiu no último minuto.

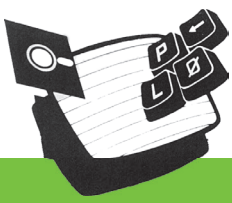


Precisou de uma conversa entre adultos para esclarecer a situação. A Coleco só estava mostrando o Donkey Kong de videogame rodando no Adam e a Nintendo não tinha nada a ver com isso.

A Atari voltou a se animar com a ideia, mas uma tempestade se formou com uma investigação por vendas de ações com informação privilegiada pelo Ray Kassar, o CEO da Atari. A diretoria fritou o CEO e com isso o licenciamento do Famicom entrou no limbo com a venda da Atari para o Jack Tramiel, o fundador da Commodore.

Como o Famicom estava indo bem no Japão, a Nintendo decidiu lançar ela mesma o Famicom





nos Estados Unidos. Essa não foi a primeira boca-da que a Atari perdeu, ela mais tarde não toparia lançar o Mega Drive nos Estados Unidos, outro erro histórico que mostra como a Atari tinha perdido a mão no mercado de videogames.

Missão Impossível

A Nintendo agora tinha que convencer um mercado que não queria mais comprar videogames a comprar, justamente, um novo videogame. Em

Curiosidade: o nome original era GameCom, o "Game Computer". Mas a esposa do Uemura achou muito técnico e sugeriu "Family Computer" para ser mais amigável, com a abreviação FamiCom.

videogame e ninguém queria mais saber de videogames.

Assim a Nintendo eliminou toda referência a videogames. O Fami-

Com tinha conversões de fliperama, então uma estratégia foi lançar o FamiCom nos fliperamas dos EUA como o sistema Nintendo VS. Uma máquina de fliperama com um FamiCom e jogos selecionáveis, alguns deles em modo de 2 jogadores, como o Mario Bros., daí o nome Nintendo VS. Isso mostrava quais jogos seriam os mais procurados pelo público e criava expectativa para ter esses jogos em casa.



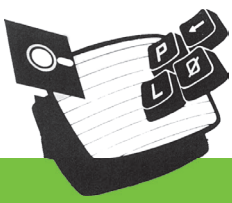
O Nintendo Entertainment System foi apresentado na CES de Junho de 1985. Apelidado de NES, ele era um sistema de entretenimento, não um videogame. Os cartuchos agora eram os "game pack" e o console era o "control deck", ou unidade de controle. Os jogos eram inseridos como uma fita de vídeo cassete. As primeiras capas de jogos tinham imagens reais dos jogos, para deixar o consumidor confiante do produto que eles estavam comprando, ao contrário das ilustrações de jogos de Atari 2600, que eram muito diferentes dos jogos na tela.

1983 o mercado norte-americano estava cheio de videogames parados nas lojas, com muitos jogos ruins que os consumidores não queriam nem de graça. Para coroar, a Nintendo é uma empresa japonesa e nos anos 1980 o Japão era visto pelos americanos como uma ameaça econômica. O risco de rejeição era enorme.

A Nintendo preparou uma versão para o consumidor americano, o Advanced Video System, ou AVS, um Famicom que parecia mais um micro computador. Mas a recepção na CES de janeiro de 1985 foi desanimadora. O AVS tinha controle de videogame, entrada de cartucho e rodava jogos em cartucho como um videogame. O consumidor via um

Para ir além de um videogame, o robzinho R.O.B. interagia com o mundo real e respondia a comandos dados no jogo. Tudo para convencer os pais de que o NES tinha mais usos que um videogame, por mais que não fosse claro o que eram esses usos.

A fim de fechar o pacote, o NES tinha proteção contra jogos não oficiais, o chip CIC 10NES. A ideia era evitar jogos de empresas não licenciadas e a repetição da crise de 1983. O que tinha tudo para acontecer, já que no Japão só as grandes produtoras trabalhavam com a Nintendo. Havia muitos jogos não oficiais e tinha tudo pra acontecer o mesmo no resto do mundo.



Para ajustar a estratégia durante as vendas, a Nintendo lançou o videogame só em Nova Iorque, numa operação de guerra que durou de 18 de Outubro até o Natal de 1985. Com um orçamento de 50 milhões de dólares, a equipe da Nintendo maratonou 500 lojas diariamente para manter estoques e monitorar as vendas.

Com o resultado positivo dessa operação, a Nintendo lançou o NES em Los Angeles, em fevereiro de 1986. Nessa segunda fase já tinha jogos novos, inclusive um tal de Super Mario Bros, que revolucionou o mercado de jogos. Foi nessa hora que todo mundo queria ter de novo um videogame e o robzinho R.O.B. foi aposentado, antes mesmo de dizer a que veio.

Controle à Mão de Ferro

Equipado do chip 10NES, ninguém conseguia fazer jogos para o NES sem quebrar as patentes da Nintendo, o que gera processos em qualquer lugar do mundo. O controle sobre o mercado era total e a Nintendo aprovava os jogos que seriam lançados, censurando e os adequando para o mercado alvo, as crianças. Para garantir o lançamento de jogos top, as produtoras tinham uma quota de três jogos para lançar no mercado por ano.

A Nintendo exercia um poder enorme, além de barrar jogos ruins, ela também podia barrar jogos que fossem lançados pra concorrência. Essa era uma reclamação de muitas produtoras com a chegada do PC Engine, Master System e do Mega Drive no resto do mundo. Até mesmo os órgãos federais dos Estados Unidos colocaram pressão na Nintendo.

Isso só mudou com o sucesso fenomenal do Mega Drive no mercado americano, lançado com o nome Genesis. Foi ali que a Nintendo viu que estava dando um tiro no próprio pé quando produtoras como a EA começaram a lançar jogos com boas vendas pro Genesis, mas não no Super Nintendo.

O NES Chega ao Brasil



Foi em 26 de Abril de 1989 que o caderno de informática da Folha de São Paulo anunciava o lançamento do Dynavision 2 da Dynacom, o primeiro clone de NES no Brasil. A nota fala que o videogame é compatível com o Nintendo, com mais de 40 milhões de

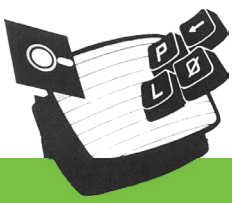
unidades vendidas e que um adaptador permite rodar os jogos americanos.

Esse foi o modesto começo do NES no Brasil, mas já no final de 1989 a Gradiente lançou o Phantom System, e a CCE, o seu Top Game VG8000, com um marketing mais agressivo. Apesar da concorrência do Master System, lançado oficialmente pela Tec Toy, os clones de NES da CCE e Dynacom atraíram o público com um preço inferior e uma biblioteca de jogos que crescia nas locadoras mais rápido graças à pirataria. O mercado do contrabando via Paraguai também ajudou, onde clones de NES eram vendidos por menos da metade de um clone brasileiro e os jogos eram vendidos em qualquer barraquinha, ao lado de perfume falsificado.

Já no final de 1990 o mercado brasileiro chegou num ponto crítico em que praticamente todo mundo queria um NES. As locadoras bombavam e as primeiras revistas mensais especializadas em videogame chegavam nas bancas, com especiais que serviam de guia de locações e "detonados resumidos" dos jogos de maior sucesso.

Foi assim que a história se repetiu no Brasil, onde os clones de NES venderam a rodo e definiram toda uma geração de gamers. Também colocou a Nintendo no coração de muitos jogadores e criou uma relação "te amo tanto que te odeio" com a empresa, que ainda trata o consumidor brasileiro como um cidadão de segunda categoria, por mais que todo mundo queira mesmo é jogar o Super Mario Wonder ou o novo Zelda.





Biblioteca de Sucessos



Super Mario Bros. – Primeiro grande sucesso que não era um port de jogo de fliperama. Uma revolução.

Punch Out – Um grande sucesso, com gráficos incríveis que ultrapassaram os limites de 256 tiles para background graças ao uso do Mapper MMC2.



Super Mario Bros. 3 – O jogo mais icônico e mais jogado do NES tanto no Exterior quanto no Brasil. Esteve presente em diversas empresas de clones, tanto nas versões de 60 como de 72 pinos.

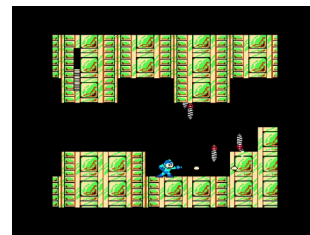
Ninja Gaiden – Apesar de seguir uma fórmula muito semelhante à franquia Castlevania, foi um game que inovou no uso de Cutscenes cinematográficas, que contam a história do jogo nos intervalos das fases.



Battletoads – Beat n' Up da Rare que fez absurdo sucesso no Brasil e no mundo. Famoso por sua dificuldade, também era tecnicamente impressionante, com fases usando paralaxe e scoll em todas as direções.



Gradius 2 – Um jogo impressionante, com cenários incríveis, inimigos enormes e vozes digitalizadas que só foi lançado oficialmente no Japão. Para a sorte dos brasileiros, diversas empresas de clones lançaram Gradius 2 no Brasil.

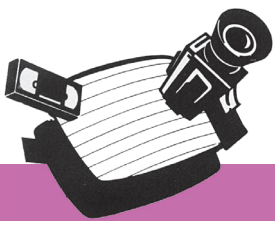


Mega Man – Não apenas 1 jogo, mas uma série com 6 jogos incríveis que ajudaram a definir o gênero de Plataforma, com dificuldade alta e trilha sonora impressionante.

Castlevania III - O ápice da trilogia Castlevania no NES, gráficos incríveis, uma das melhores trilhas sonoras do NES. A versão japonesa utiliza o Chip VRC6 que expande a capacidade de áudio do NES que não foi utilizada na versão americana. Por conta disso, nunca houve uma versão pirata de Castlevania 3 na época.



Contra – Uma das primeiras de muitas adaptações de arcade para o NES que ficaram melhores que o jogo original. Esteve presente em diversos clones nacionais e foi muito popular no Brasil.



Ricardo Silva

Eu ainda me lembro da chegada do Odyssey naquela improvável quarta-feira à noite: uma grande caixa, com o papel rosa, nas mãos do meu saudoso pai... No centro da sala de casa e junto à minha mãe, eu alucinado de adrenalina sem saber que o que estava naquela caixa mudaria profundamente a minha vida.

Meu pai me deu a caixa e pediu para eu abri-la; comecei a rasgar aquele papel e, à medida em que eu o ia dilacerando e retalhando, era revelada a caixa do futuro: lar do grande amigo da minha infância; o melhor videogame do mundo!

Aquela noite ainda se estenderia através dos encantos proporcionados por um novo Odyssey e, enquanto meu pai instalava o console na TV, meus olhos, brilhando, refletiam as cores dos encartes, as construções visuais da caixa, os escritos em degradê e as imagens dos heróis na parte traseira. Meu coração compreendia, pela primeira vez, a imensidão de possibilidades que aquele novo universo tinha a me oferecer; meus pulmões eram preenchidos daquele ar, que viria a me inspirar pelo resto da vida. O cartão postal, que vinha com a arte do Em Busca dos Anéis Perdidos e aquele grande brilho no olho direito do Senhor dos Anéis, transmitiam a pura magia de um "fantástico mundo fantástico"; e, por fim, a Revista Odyssey Aventura me fez companhia naquela noite.

Aquele foi um dos dias mais incríveis da minha vida. Ali começava uma história de amor que dura décadas... Uma das grandes lembranças também foi aquele pôster imenso de 1983, que trazia a capa dos jogos lançados pela Philips até então. Eu sempre o abria e ficava prestando atenção a cada detalhe de cada capa de cartucho: elas me remetiam àquele mundo de magia e fantasia onde eu era o herói e lutava intensas batalhas tão bem descritas no verso do pôster. O sonho sempre foi poder ter cada um daqueles cartuchos por que, para mim, cada um significava um portal que abriria a fantasia daqueles mundos... Foram momentos especiais e incríveis que o tempo não apagou...

Foram intensos três anos com as revistas, eventos em shoppings e no Playcenter, que também marcou muito a minha infância. Em setembro de 1985, meu tio pediu para eu escolher um presente de aniversário. Eu escolhi o Em Busca dos Anéis Perdidos, mas, para minha tristeza, meu tio o procurou em diversas lojas e não consegui achá-lo; estava chegando ali o fim de um ciclo. Os cartuchos começaram a desaparecer das lojas, era o fim da magia.

Em 1991, escrevi uma carta para a Philips falando de meu amor e da minha história com o Odyssey, e para pedir que eles gravassem os comerciais do videogame em uma fita VHS para eu poder assistir no meu videocassete, então, recebi uma carta do Sr. Milton Bonanno, naquele momento diretor de marketing da Philips, pedindo-me que comparecesse à agência de publicidade JW Thompson, aqui em São Paulo, e levasse uma fita VHS. Chegando





do lá, eles gravaram os comerciais para mim (disponibilizados ao amigo Marcus Garrett para uso no documentário "1983") e, para minha surpresa e por ordem do Sr. Milton, deram-me todo o material que foi produzido para o Odyssey. O sr. Milton ainda me enviou os números da Odyssey Aventura de presente pelo correio!

Em 1998, comecei a trabalhar fazendo sites e surgiu o desejo de criar um site para o Odyssey, mas só em 2009 fiz o tão desejado "Odyssey Brasil", que está disponível até hoje pelo endereço <https://odyssey-brasil.blogspot.com> e serviu de base para meu grande sonho, o Experiência Odyssey, que em 2018 foi para o ar... Em 2009, fiquei encantado com o trabalho de um cara que tinha um blog e estava criando jogos para o Odyssey: prontamente eu lhe pedi o contato - conheci ali o lendário Rafael Cardoso, um cara que amava o Odyssey como eu.

Em 2017, criei o grupo de whatsapp Odyssey Brasil e fui adicionando pessoas que gostavam do console. Surgiu a ideia de um encontro na PUC e foi ali que conheci, além de outras pessoas, o Rafael pessoalmente. Minha amizade com ele se fortaleceu: hoje para vocês terem ideia, nós nos falamos todos os dias.

Em 2018, enfim, consegui colocar o site Experiência Odyssey no ar depois de longos meses de trabalho - e, entre eles, um período de férias de 30 dias em que eu acordava às 6 da manhã e ia fazendo o site até a madrugada seguinte. Surgia também em nosso grupo do whats a ideia de fazer cartuchos dos jogos do Rafael. Neste período, também conheci o incrível Eric Lima. Eu comentei com ele que tinha o sonho de criar uma área no site em que as pessoas pudessem jogar os jogos do Odyssey

online, gratuitamente, e, para minha surpresa, ele me retornou em uma semana dizendo que o sistema estava pronto! Ali nascia o ODYSSEY VAULT, que entrou no ar com 15 jogos e no início só podia ler jogos para Odyssey 2. Na segunda versão, o ODYSSEY VAULT começou a ganhar jogos exclusivos: chegaram COPA 82 e, na sequência, SALVE OS HUMANOS, ambos jogos de Rafael Cardoso. Além disso, o módulo THE VOICE e os sistemas Videopac (e os gráficos aprimorados do G7400 e do Odyssey 3), além do uso de joysticks também encorpam a plataforma.

Novos jogos não param de ser lançados para a plataforma: chegaram FRANGO FRITO, PATO PATETA, ACERTE A TOUPEIRA, todos de Rafael Cardoso, e o mais recente, LABIRINTO DO CARACOL (do Brad Leahy), lançado em novembro. Outra novidade foi a chegada de Xadrez, que precisava de um módulo extra de memória para rodar no console Videopac. Em breve o sistema receberá o BASIC lançado para o G7400, que também tinha um módulo extra de memória, e com isso a plataforma ganhará diversos novos jogos também programados em BASIC, além de proporcionar que os usuários criem suas aplicações. A experiência para quem tem um PC, entra no site experienciaodyssey.com.br e acessa o Odyssey Vault é incrível com estes jogos, mas... e os donos do console, como vão jogar os jogos exclusivos em seu Odyssey? Esta era a pergunta feita até este momento!

Queremos anunciar o incrível Victor Trucco em nosso time, ele criou um cartucho atualizável





via Internet que é capaz de fazer com que o Odyssey se conecte ao nosso servidor e possa acessar gratuitamente tudo que disponibilizamos para o site! Além de toda a biblioteca de jogos da Philips e dos protótipos encontrados, que juntos somam mais de 100 jogos, o usuário também vai jogar os sete exclusivos e ganhará jogos novos a todo momento, que serão atualizados em nosso servidor.

Mas não para por aí! A fim de celebrar este momento incrível, eu e o Rafael tiramos do papel um projeto que tínhamos e com o qual sonhávamos: portar os jogos do primeiro Odyssey, de 1972, para o melhor videogame do mundo. Sim, meus amigos! Junto ao lançamento do cartucho Odyssey Vault, chegam também gratuitamente os primeiros três jogos daquele console: TÊNIS DE MESA, TÊNIS e HOCKEY. A maior novidade é que, quem tem os consoles Odyssey da Philips no Brasil, Odyssey2 nos Estados Unidos e Videopac na Europa, poderá ter a experiência de adquirir as caixas físicas contendo o material que vinha nos jogos; no caso do fascículo 1, que será o Tênis, a caixa contém dois overlays para as telas de 14 e 21 polegadas para serem usadas em televisores de tubo; o fascículo 2 conterá os overlays do hockey e um marcador de placar - assim como no Odyssey clássico da Magnavox. Para usuários do site e donos dos consoles G7400 e JOPAC, estes poderão ver os overlays no próprio jogo. Aos poucos chegarão fascículos dos outros jogos do Odyssey clássico.

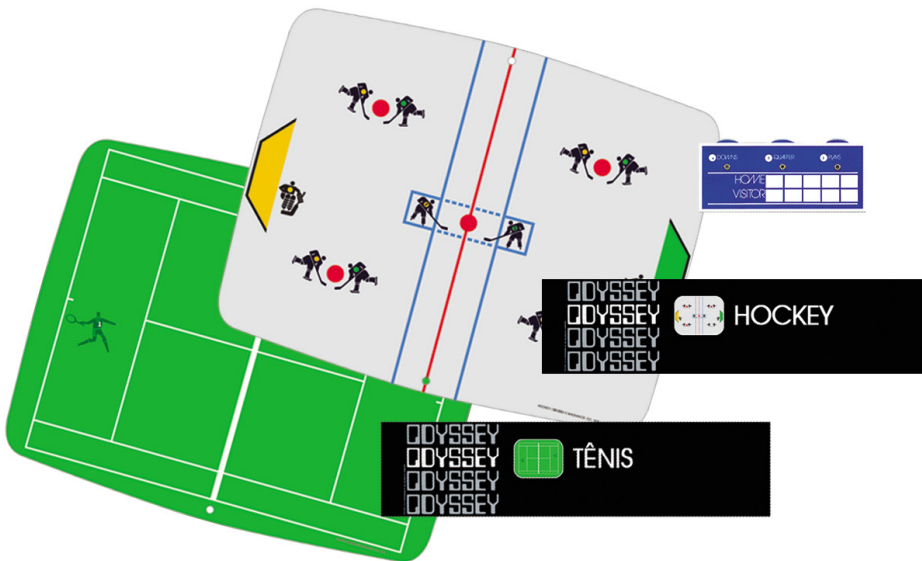
Outra grande novidade é o port da série de



consoles lançados pela Magnavox que sucederam o Odyssey Clássico de 1972. O primeiro será o Odyssey 500, o console que usou personagens em sprites pela primeira vez. Foram portados os quatro jogos: SMASH, TENNIS, HOCKEY e SOCCER. A maioria das pessoas só jogaram PONGs derivados da Atari, não jogaram as versões da Série Odyssey, que tinha o botão de efeitos que eu chamo de "Botão Apelo"! O Rafael fez um trabalho incrível de adaptação dos controles do Odyssey clássico e das séries Odyssey para o nosso

amado console, vocês vão adorar a experiência! O mais legal de tudo é que, com o Vault, essas cópias físicas podem ser vendidas mais baratas, pois tudo está contido em um cartucho já adquirido, que vai sendo atualizado a cada momento que lançarmos novos fascículos. Para usuários do site, G7400 e JOPAC, o cartucho do Vault vai oferecer aprimoramento de gráficos feito por Rafael nos jogos GOLF, LÓGICA CHINESA, FUTEBOL ELETRÔNICO, BARRICADA E DEMOLIÇÃO, ACROBATAS, EM BUSCA DOS ANÉIS PERDIDOS, SUPER BEE, SERPENTE DO PODER, MARTIAN TEATH, MISSÃO IMPOSSÍVEL e RESGATE.

O que está por vir? Além de tudo, chegarão fascículos de EM BUSCA DOS ANÉIS PERDIDOS, A CONQUISTA DO MUNDO e WALL STREET, todos com as peças e tabuleiros para serem jogados por quem vai usar o PC e para quem gostaria de jogá-los, porém, não pôde comprá-los devido aos preços proibitivos. Mais uma novidade é o Game Pass do Comandante R.: a cada mês, um jogo nosso de cartucho



lançado ou não entrará no desafio do Comandante e poderá ser jogado durante aquele período; no mês seguinte, outro jogo substituirá o anterior. Todo mês teremos um jogo novo!

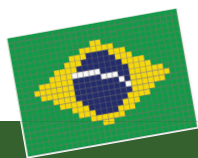
Quando se adquire o cartucho do ODYSSEY VAULT, você leva um pôster de brinde com todos os jogos disponíveis no sistema. Na parte traseira, ele mostra com quais consoles o jogo é compatível. As 7 fichas-cartões de cada jogo exclusivo trará screenshots e as regras na parte traseira, uma ficha cartão do TÊNIS DE MESA do Odyssey clássico com as regras, uma ficha cartão do ODYSSEY 500 e uma ficha cartão do Game Pass do Comandante R.

Obtenha mais informações sobre o cartucho do Odyssey Vault no site experiência Odyssey: em <https://experienciaodyssey.com.br/cartuchovault>

Experiência Odyssey é o maior estúdio de jogos de Odyssey do mundo, possui mais de 50 jogos

novos programados por Rafael Cardoso, Ivan Machado, Jason Gohlke, Brad Leahy, Ted Foolery, Chris Read e Johan Koelman. Já lançou 7 jogos em cartucho: FLORESTA ASSOMBRADA, VIDA SELVAGEM, TEMPESTADE DE AREIA, CORREDOR ESTELAR, TÚNEIS DO TERROR e OPERAÇÃO HERO. No ano que vem, a previsão é o lançamento de 10 jogos em cartucho, novos jogos para o Odyssey Vault e o novíssimo AS AVENTURAS DE SHERLOCK HOLMES, um projeto encabeçado por Rafael que ganhou o reforço do artista Raul Tabajara (raultabajara.com.br). Este será o quarto jogo da Série Estratégica.

Vem muita coisa por aí!



Sérgio Vares

Há 44 anos (03/12/1979) a divisão de eletrônicos da gigante dos brinquedos Mattel entrava na disputa pelo mercado dos videogames para competir com outras empresas como Philips e Atari.

O Intellivision foi muito bem recebido e esgotou nas lojas em pouco tempo. No Brasil, o console chegou com quase 4 anos de atraso (03/11/1983) em uma apresentação glamurosa no extinto hotel Maksoud Plaza para lojistas e revendedores. Dois meses depois, a Mattel Electronics sucumbia ao grande crash dos videogames e encerrava suas atividades.

Ao longo das décadas seguintes (especialmente após 2000), o Intellivision continuou vivo em pequenos lançamentos como coletâneas de jogos para consoles modernos, camisetas, canecas e bonés.

Em 2018, pouco tempo após a morte do presidente da

Intellivision Productions Keith Robinson (09/09/1955-13/06/2017), o novo CEO da empresa, Tommy Tallarico, apresentou a ideia de um novo console: o Intellivision Amico. Embora fosse negado pelos envolvidos, o novo console não mirava apenas o conceito de "jogar junto na mesma sala" (prática abandonada ao longo dos anos com a ajuda da internet), mas pegava carona na nostalgia do nome "Intellivision" dos, agora, quarentões pais de família.

A pandemia do Novo Corona-Vírus chegou 1 ano depois e derrubou todos os grandes planos do novo console que, após estratégias equivocadas e 3 lançamentos cancelados, ainda deixa uma grande interrogação na cabeça de investidores e apoiadores.

Embora o projeto enchesse os olhos com inovação e alta tecnologia, a comunidade de retrogames ainda preferia seu velho "Amigo" ao Amico. Pouco tempo após os primeiros tropeços do novo console, um novo personagem provocou uma revolução na cena retrogame: o

INTELLIVISION Amico™



Intellivision Amico



NOSSA HISTORIA

IntyBASIC.

Criado em 2014 pelo mexicano Óscar Toledo, o software abriu as portas da programação de jogos e provocou uma verdadeira avalanche de novos títulos para o Intellivision original.

Jogos com gráficos surpreendentes, versões de clássicos dos arcades, ideias originais, RPG e até versões "melhoradas" de jogos do próprio console surgiam a cada semana. Muita gente se aventurou a criar seu próprio jogo para o console favorito. Alguns deixam a desejar nos gráficos ou jogabilidade; outros (como os criados pelo brasileiro Carlos Madruga) ganharam edições físicas merecidamente e dividem espaço nas estantes de jogadores e colecionadores. Na verdade, mais "coleccionadores". O custo de produção de um cartucho físico não é pequeno, ainda mais para um público bastante restrito. Nem todos podem pagar cerca de 100 dólares por um cartucho e a coisa ficou ainda mais difícil com tantos - bons - jogos lançados ao mesmo tempo. Uma saída financeiramente melhor seria um multicart, já que grande parte dos novos jogos é vendida também em versão digital.

Com a promessa de um novo lote do famoso multicart "LTO Flash" (Left Turn Only, LCC) se arrastando por vários anos (não se sabe o real motivo do criador ter saído completamente de cena), entusiastas se aventuraram a ajudar a comunidade Intellivi-



Frente da caixa do Intellivision lançado no Brasil pela Sharp (Digimed/Digiplay)

sion na criação de alternativas.

Surgiram, então, o "RTO" (Andrea Ottaviani) - o nome é uma brincadeira com o antecessor "LTO" - e o "BackBit", um multicart multiplataforma compatível com ao menos 30 consoles, incluindo Atari, Odyssey e Colecovision.

Os acessórios permitiram ao colecionador manter seu jogo original intocável na estante, sem perder a diversão de jogá-lo, enquanto os demais mortais podem finalmente jogar o raro "Spiker" e alguns homebrews sem ter que optar por comprar um cartucho ou pagar a conta de água.

Passaram-se 4 décadas, mas ainda há muito mais por vir.

Parabéns para "il nostro vero amico"!



À esquerda, cartucho LTO Flash; à direita, "Goonienuff", versão para Intellivision do jogo "The Goonies" do MSX, feito com o IntyBASIC.

J80



Andrius Capelão

Seu Atari 2600 com Wi-Fi. Parece estranho, mas esse console, lançado em 1977 nos EUA e em 1983 no Brasil, permanece recebendo novidades. O Atari ganhou um forte aliado para manter seu circuito energizado por mais tempo, um cartucho que promete ser "o último". Com o Pluscart(+) DUO é possível acessar toda a biblioteca de jogos clássicos do Atari e centenas de "homebrews" modernos de forma online, basta selecioná-lo e o jogo começa na hora. E tudo isso no seu console original: aquele presente de Natal de 1983.

O Pluscart(+) DUO é um cartucho ao estilo Everdrive que possui um leitor de cartão de memória MicroSD, somado a um ESP8266 para se conectar a uma rede Wi-Fi local e à Internet. O Pluscart baixa os arquivos ROM de um servidor na Internet chamado de "PlusStore". Ao se conectar à Internet, o acesso ao servidor da "PlusStore" já está disponível, permitindo brincar com toda a bibliotecas de jogos. Para demais recursos, como ranking de pontuações, basta criar um login e acessar. Esse serviço não possui custos!

Muito mais recursos estão disponíveis:

- Ranking online. Sua pontuação é registrada de

forma automática, ao finalizar a partida, e é exibida no ranking entre os melhores competidores do mundo.

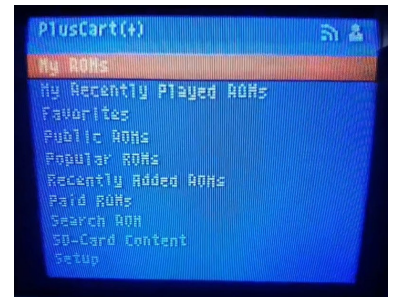
- Chat Room. Poste suas mensagens entre os usuários utilizando o próprio console.
- Leitor de cartão de memória para rodar seus jogos offline.
- Update online para novas versões de firmware, sempre com novidades. A atualização é realizada no menu do console, um aviso é exibido.
- Áreas de acesso restrito para testar seus jogos em desenvolvimento ou jogar suas ROMs adquiridas. A essa área, somente seu usuário possuirá acesso.
- Multiplayer (em desenvolvimento). Jogar Combat e outros, cada um em seu console.
- Loja (recurso em desenvolvimento) para alugar jogos por um período de tempo (com custos).

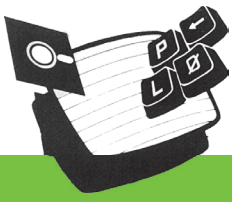
O Pluscart(+) DUO é baseado no Unocart-2600 (<https://github.com/robinhedwards/UnoCart-2600>), nas extensões de Christian Speckner (DirtyHairy) (<https://github.com/DirtyHairy/UnoCart-2600>), além do desenvolvimento de André Davie & Wolfgang Stubig (Al_Nafuur - AA) (<https://forums.atariage.com/topic/317039-pluscart-sd/>).

Esta versão, com case exclusivo em 3D, é comercializada no Brasil pela PowerOnGames e recomendada no site oficial do projeto (<https://pluscart.firmaplus.de/>).

Onde encontrar:

Facebook: PowerOnGames
Instagram: @powerongamesoficial





MSX

40
anos

Daniel Ravazzi

Neste ano de 2023, além de se comemorar o lançamento do Famicom na terra do sol nascente, comemoram-se também os 40 anos de uma linha de computadores que encantou os brasileiros. Em junho de 1983 o mundo conheceu, pela primeira vez, uma sigla de apenas três letras denominada MSX. Era um novo padrão de microcomputadores que surgia no Japão, formado por um consórcio de 17 empresas encabeçado pela ASCII japonesa. E o que significava MSX? Microsoft eXtended, Machines with Software eXchangeability ou ainda Matsushita Sony X (others)? O fato é que não há um consenso definitivo até hoje!

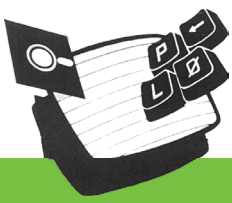
A ASCII, liderada por Kazuhiko Nishi, era a representante oficial da Microsoft no Japão e responsável pelo licenciamento do Microsoft BASIC no país, o que ajudou a impulsionar boa parte do faturamento da empresa de Bill Gates. A partir dessa parceria, bastou unir o útil ao agradável e criar um novo padrão de microcomputadores com o Microsoft BASIC e um hardware que foi baseado nas especificações de um microcomputador da americana Spectravideo, o SV-328, que consistia basicamente em memória RAM, um processador de 8 bits (CPU Z80 da Zilog), um processador de vídeo de 16 cores (VDP: Video Display Processor) TMS9918 da Texas Instru-

ments, um processador de som de 3 canais (PSG: Programmable Sound Generator) AY-3-8910 da General Instrument e outros circuitos periféricos, como a PPI (Programmable Peripheral Interface) da Intel, todos já existentes no mercado e conhecidos como "componentes de prateleira". Além desses componentes básicos, o novo padrão também previa slots externos para expansão pelo usuário, além da possibilidade de executar programas em formato ROM através da inserção de cartuchos pré-gravados.

As empresas fabricantes que integravam o consórcio em grande parte eram as tradicionais e multinacionais de peso como a Canon, Matsushita (National e Panasonic), Mitsubishi, Pioneer, Sanyo, Sony, Toshiba, Victor JVC, Yamaha, dentre outras. Cada fabricante deveria seguir as características básicas do padrão para tornar as máquinas compatíveis entre si, mas poderiam variar algumas características como a quantidade de memória RAM e até adicionar recursos exclusivos.

No início de outubro de 1983 a edição da MSX Magazine número 0 foi publicada pela ASCII e disponibilizada para o público japonês. A revista trouxe basicamente uma apresentação do novo padrão computacional que estava surgindo, projeções desse padrão para o futuro e alguns modelos de MSX a serem lançados nos próximos meses.





Em 21 de outubro daquele ano chegava às lojas do Japão o Mitsubishi ML-8000, o primeiro MSX a ser lançado no mundo, seguido pelo Sanyo MPC-10 quatro dias depois. A partir daí, diversos modelos foram lançados no Japão pelos fabricantes do consórcio, alguns com características diferenciadas como o próprio Sanyo, que trazia uma light-pen, o CX-5 da Yamaha, que trazia um módulo de som adicional que possibilitava a conexão com teclados musicais, o PX-7 da Pioneer, que trazia uma interface para conexão com Laserdisc players, e o Paxon PCT-50 da General, que trazia um monitor colorido em seu próprio gabinete, certamente um dos primeiros microcomputadores domésticos no conceito "all-in-one" lançados no mundo.

Em 1984 era a vez da Europa difundir o padrão por algumas dessas empresas japonesas e também através da tradicional Philips Holandesa, que passou a integrar o consórcio. O Brasil recebeu os seus MSX somente em 1985 através da Gradiente, com seu Expert XP-800, e da Sharp, com o seu Hotbit HB-8000.

Além dos cartuchos, os dados eram carregados e armazenados via



Bill Gates e Kay Nishi em foto da época.

com microcomputadores. Os desejados acionadores de disquete ainda estavam surgindo e, para o MSX, foi adotado o formato de 3.5" polegadas, embora no Brasil o formato de 5 1/4" foi bastante difundido

devido ao custo menos elevado que o de 3.5". Enquanto a interface de fita cassete fazia parte do padrão básico, para utilizar um acionador de disquete era necessária uma interface para ser conectada ao slot do MSX.

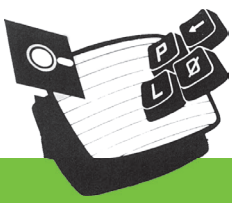


ML-8000 da Matsushita: o primeiro MSX lançado.

Fora do Japão, além da Europa e Brasil, outros países receberam o MSX, como Argentina, Chile, países do Oriente Médio, Coreia do Sul, a Rússia e os Estados Unidos através da Spectravideo e da Yamaha. Mas no mercado Norte-Americano, acabou não decolando por conta da concorrência forte com o Apple II e o Commodore 64. O MSX também foi distribuído na Inglaterra, mas teve uma presença tímida devido à predominância da linha Sinclair ZX Spectrum.

Em 1985, quando o MSX ainda estava nascendo no Brasil, no Japão estava sendo lançado o MSX2 com mais recursos gráficos através de um novo VDP, o V9938 da Yamaha, projetado especialmente para o MSX de segunda geração, totalmente compatível com o antecessor da Texas, agora com resoluções maiores, 512 cores e endereçamento de mais memória de vídeo: 128Kb - 8 vezes mais que o VDP antecessor. Isso permitia um grande salto gráfico em relação ao MSX de primeira geração. Além do novo VDP, a Yamaha também disponibilizou o chip de som Y8950, o MSX-Audio, que integrava o gerador OPL YM3526 com 9 canais de som juntamente a um ADPCM (Adaptative Differential Pulse Code Modulation) com até 256Kb de sample RAM, que possibilitava a digitalização de sons. Mas este era um opcional que foi posteriormente lançado em cartuchos de expansão.

Muitos fabricantes do consórcio também



aderiram ao MSX2, incluindo a Philips, que lançou o MSX de segunda geração na Europa em 1986, e também a Daewoo Sul Coreana, que distribuiu seu modelo CPC300 inclusive em outros países em regime OEM (Original Equipment Manufacturer). No Brasil infelizmente não tivemos um MSX2 de fábrica, mas surgiram "Kits de transformação" MSX2 (posteriormente MSX2+) para o Expert e para o Hotbit. O Kit de transformação consistia em uma placa adicional com o novo VDP do MSX2 e mais alguns circuitos auxiliares para ser instalada internamente nos MSX nacionais. Esses Kits de transformação e também a MegaRAM foram idealizados por Ademir Carchano em meados de 1987 e comercializados pela sua empresa, a ACSV, juntamente à MPO Vídeo e posteriormente também pela Digital Design Eletrônica, mais conhecida como DDX.

Nesse período o MSX já era bastante conhecido e difundido no mundo, tornou-se assunto constante em matérias da revista Micro Sistemas e movimentava toda uma indústria que criava diversos acessórios e periféricos, como disk drives, tabelas gráficas, impressoras, cartuchos de som, modems, placas de comunicação, digitalizadores etc., até robôs que



À esquerda, a revista MSX Magazine de número 0; à direita, exemplar da revista nacional "MSX micro".

eram controlados pelo MSX! Além da Micro Sistemas, outras publicações, como as revistas MSX Micro e a CPU, circularam no Brasil, além de diversos livros sobre MSX, incluindo os manuais do Expert publicados pela Editora Aleph, empresa dirigida pelo professor Pierluigi Piazzzi.

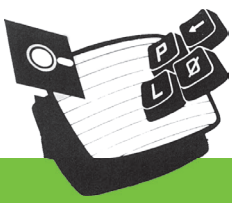
E claro, além de programas diversos, como editores de texto, planilhas etc., também

havia muitos jogos. A facilidade de distribuição em fitas cassetes, cartuchos e posteriormente disquetes tornaram os jogos bastante populares entre os usuários. A produtora japonesa Konami certamente é a mais conhecida, produziu excelentes jogos como Antarctic Adventure, Nightmare, King's Valley, Road Fighter, Nemesis e muitos outros. O Nemesis foi o primeiro jogo do tipo MegaROM em cartucho para MSX, tinha 128 Kb, bem maior que os demais que até então tinham até 32 Kb. A realidade da época impossibilitava adquirir os jogos originais japoneses, mesmo porque não haviam representantes dessas empresas no Brasil, tampouco alguma legislação a respeito sobre o assunto, então, a pirataria "rolava solta". Apesar da contravenção, foi a pirataria que

possibilitou o contato com esses jogos e, no caso do Nemesis (e outros MegaROMs que surgiram posteriormente), a solução foi criar um cartucho com memória RAM (normalmente 256 Kb) que permitisse carregar o jogo nele e simu-

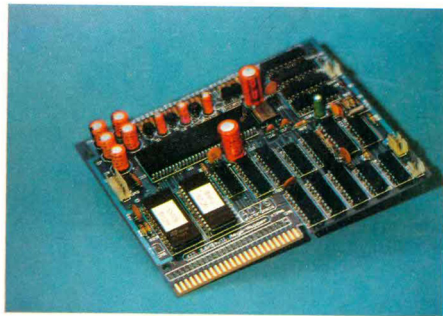


O Expert da Gradiente (à esquerda) e o Hotbit da Sharp/Epcom (à direita): os MSX nacionais.



lar o cartucho original. Nascia assim a MegaRAM, um periférico para MSX exclusivamente brasileiro. Outra opção que surgiu para o Nemesis foi adaptá-lo para disquete, assim cada fase era carregada conforme o avanço do jogo. O único porém é que essa versão era compatível apenas com interfaces por portas "padrão" Microsol, empresa pioneira na comercialização de Kits de drives 5 1/4 para MSX.

Na Europa, o destaque fica por conta da Dinamic espanhola, que também produziu diversos jogos para as linhas Amstrad CPC, ZX Spectrum e o MSX, como Abu Simbel, Army Moves, Camelot Warriors, Game Over, Phantis e muitos outros. No Brasil também fomos contemplados com vários jogos nacionais, em especial os adventures Amazônia (de Renato Degiovani), A Lenda da Gávea (de Luiz Fernandes de Moraes) e Avenida Paulista (de Mauricio Bussab).



Placa eletrônica KIT 2+.

Kit de transformação para MSX2 e MegaRAM: para se ter acesso às novidades de fora!

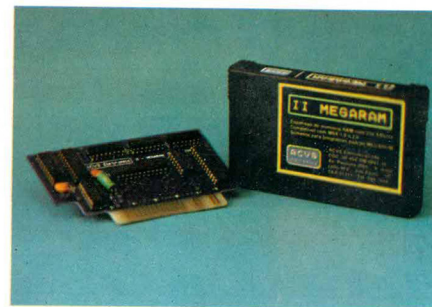
O MSX3 sempre foi esperado, mas nunca chegou. No final de 1988 foi lançado no Japão o MSX2+, que vinha com um novo VDP da Yamaha, o V9958 com 19268 cores, scroll fino na vertical e na horizontal. Era melhor que seu antecessor, mas não houve um grande salto como da primeira para segunda geração. Por outro lado a maior parte dos modelos MSX2+ já vinham com drive embutido e o MSX-Music, com 9 canais de som, além do PSG. Esse era o chip de som YM2413 da Yamaha, que vinha no cartucho FM-PAC desenvolvido pela Panasonic para uso com os modelos de MSX já existentes no mercado, mas que, por questões de custos, era mais simples que o MSX-Audio. Desta vez apenas 3 empresas do consórcio aderiram a essa geração: Panasonic, Sanyo e Sony.

Em 1989, quando todos aguardavam por pelo menos um MSX2 nacional de fábrica, recebemos a

linha Plus da Gradiente. Eram 2 novos modelos de Expert agora em gabinete preto, um deles possuía um drive de 3.5" embutido, o Expert DDplus. Mas ainda eram MSX de primeira geração.

No final de 1990 foi lançada a última geração de MSX pela Panasonic, denominada MSX Turbo R, modelo FS-A1ST que incluía o novo processador R800 desenvolvido pela ASCII em parceria com a Mitsui, bem mais veloz e totalmente compatível com o antecessor Z80. Além disso também vinha com drive, 256 Kb de memória RAM, Kanji ROM, MSX Music, MSX-DOS2 e um PCM para digitalização de sons. Por fim, um ano depois foi lançado o modelo FS-A1GT, agora com 512 Kb de RAM e MIDI. O VDP

ainda permanecia o mesmo da geração anterior e, por isso, não tornava o Turbo R um MSX3.



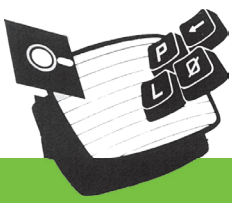
Placa e Cartucho II MEGARAM.

Um novo VDP V9978 foi cogitado para o MSX3, mas o projeto acabou sendo cancelado. Algum tempo

depois um outro VDP, o V9990, foi finalizado, porém, não era totalmente compatível com os antecessores e, como comercialmente o MSX já estava arrefecendo, não foi oficialmente utilizado. Apesar disso, em 1994 a suíça Sunrise produziu o cartucho GFX9000 com este VDP e tinha uma saída separada de vídeo exclusiva. Também produziu o cartucho MoonSound, com o novo chip de som OPL4 da Yamaha, com até 24 canais de áudio.

O MSX sobreviveu comercialmente por mais algum tempo até meados de 1995 e, assim como outras diversas linhas de computadores espalhados pelo mundo, teve seu mercado dominado pelo padrão IBM PC que foi abaixando os custos, tornando-o assim mais acessível aos usuários domésticos através de diversos fabricantes.

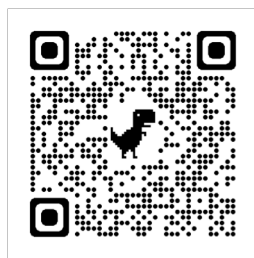




No início dos anos 2000, Kazuhiko Nishi deu início ao projeto "MSX Revival" no qual criou a MSX Association e fez o relançamento da MSX Magazine (que teve mais 3 edições), incluindo um emulador oficial, o MSX PLAYer, e também alguns outros novos projetos, dentre eles o 1 Chip MSX em 2006 - produzido no Japão pela ESE Artists's Factory. Com a evolução tecnológica, foi possível recriar um MSX2 completo em apenas um único chip programável baseado na tecnologia FPGA (Field Programmable Gate Array) da Altera.

Algumas novidades foram anunciadas no ano passado, no encontro MSXSP, em uma live com Kazuhiko Nishi diretamente do Japão. Estão em implementação o MSX0, que é um MSX2+ voltado à IoT (Internet of Things ou "Internet das coisas"), o MSX Turbo, que é um supercomputador de baixo custo com múltiplos processadores, e o MSX3, que será como uma central de A/V com CPU ARM e novos processadores de vídeo, como o V9998 e V9999, com 4K de resolução, implementados em FPGA.

A transmissão teve tradução simultânea para o Português e também foi legendado em inglês, e pode ser acessada através do seguinte QR code:



Através das redes sociais, atualmente há diversas comunidades de fãs espalhadas pelo mundo que mantêm o padrão MSX imortal, alimentam lembranças e criam novos hardwares, aplicações e jogos, trazendo recursos modernos a essas máquinas ditas obsoletas, como foi o caso do cartucho SD Mapper & MegaRAM, criado por Fabio Belavenuto (que também participou do projeto do ZX Spectrum Next), que possibilita a leitura de um cartão SD pelo MSX, recurso inicialmente implementado no 1 Chip MSX mas que agora se torna disponível para qualquer máquina.



Alguns dos jogos do MSX: Goonies, Knightmare, Road Fighter e Antarctic Adventure.

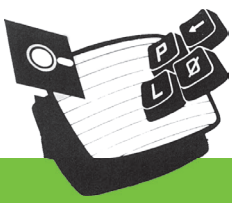
Outra iniciativa é o MSXDev, um concurso de programação focado em desenvolvimento de jogos para o MSX que já está em sua 19ª edição e tem participantes do mundo todo, inclusive do Brasil, que já foi premiado em 2021. Muitos desses jogos, dentre outros, acabam virando cartuchos físicos para o MSX, como foi o caso do relançamento do Amazônia pela equipe da Bitnamic Software.

Nos dias 28 e 29 de outubro foi realizada a exposição "MSX 40 Anos" no Canal 3 Expo, um encontro tradicional de colecionadores no Brasil iniciado em 1999. Os encontros começaram pequenos, reuniam apenas cerca de 10 a 20 pessoas, mas nesse último teve quase 3000 participantes!

Veja algumas fotos da exposição feitas pelo amigo Pedro Ivo Prates, o "Pedrux", com exclusividade para a Jogos 80.

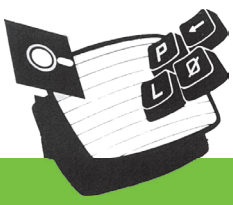
Vida longa ao MSX!



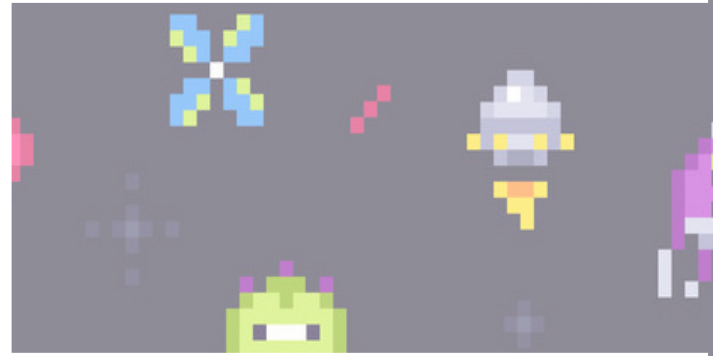
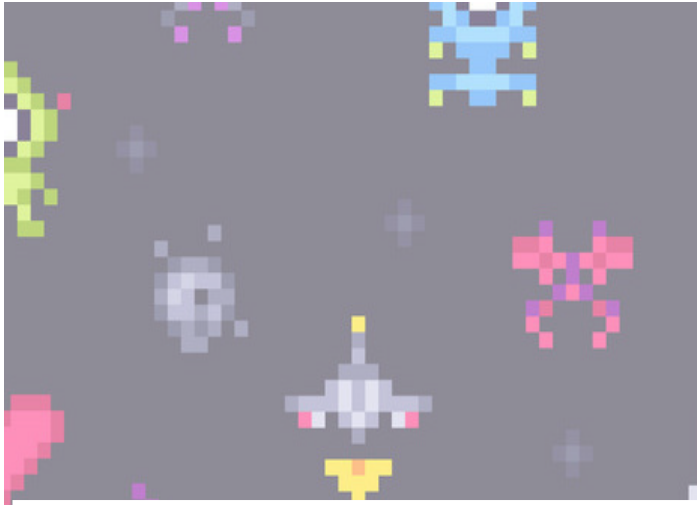


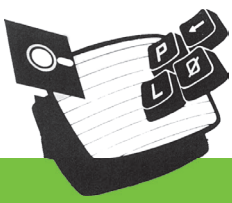
C.P.U.



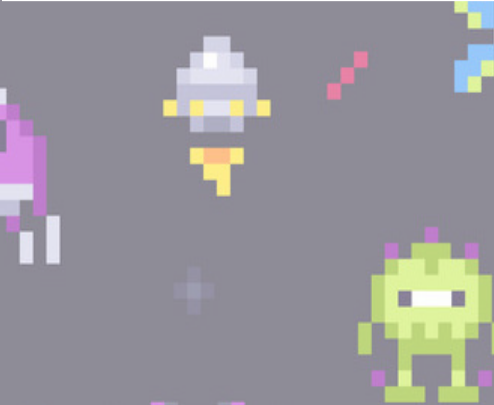
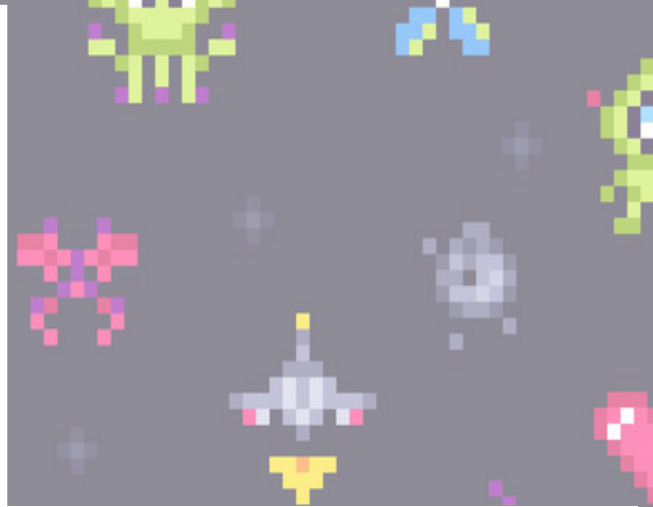


C.P.U.





C.P.U.





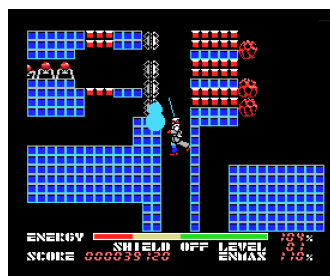
Os jogos que curti no MSX

Paulo Vinicius Radtke

Mesmo tendo participado da Atarimania com um Dactar 2, que ganhei no Natal de 1984, eu não era tão fissurado em games. Jogava bastante, mas foi só no MSX que virei gamer de verdade, primeiro com um Expert Plus no Natal de 1989, depois com um Expert transformado em MSX2 em março de 1991.

Para celebrar os 40 anos do primeiro legítimo PC gamer no Brasil (o pessoal de Apple II chamava o MSX de "videogame de luxo"), deixo aqui uma lista de jogos que me impressionaram no MSX. Não só na época original, jogos que ainda hoje eu volto a jogar mesmo tendo à disposição outros videogames que fui comprando ao longo dos anos.

Começo com o **Gradius** (Nemesis, Konami), que literalmente foi o jogo que me disse que eu deveria ter um MSX. Primeiro no detonado da MSX Micro, com fotos de todas as fases, depois numa máquina de fliperama com um MSX dentro – sim, Curitiba não é para os fracos, tivemos MSX, Mega Drive e Playstation "disfarçados". Com duas fases extras na rota principal, mais quatro fases secretas para turbinar o placar, é o jogo mais divertido da série na plataforma.



Já **Thexder** (Game Arts, Compile) trouxe a ação de robôs gigantes que viram aviões de Macross para os computadores, superando de longe o jogo oficial da franquia. Misturando ação e estratégia para balancear o uso da energia disponível, são 10 fases repletas de inimigos e segredos para explorar para minimizar o tempo e maximizar a coleta de energia. Chamou-me a atenção porque boa parte das versões no Brasil não tiravam a proteção contra cópias e era impossível passar da fase nove, que enchia rápido de inimigos – problema que não ocorre na versão cartucho original.

Provavelmente o jogo mais divertido do Hideo Kojima, **Penguin Adventure** (Konami) traz o simpático Penguin-kun de Antarctic Adventure numa aventura fantástica pelo continente dos sonhos para salvar a princesa Penguette. Em 24 fases de corrida com muita ação e tiro, passamos por florestas, rios, desertos e até pelo espaço sideral. O jogo conta com atalhos secretos, chefões e uma loja para comprar itens, certamente a aventura mais completa que qualquer pinguim já viveu até hoje. Coitado do Kojima que nem foi creditado no jogo e o chefe levou a fama.

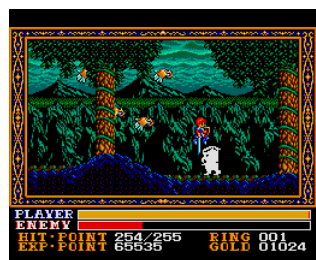


Outro jogo de nave lendário é o **Zanac** (Compile), que mesmo hoje impressiona pela quantidade de coisas acontecendo na tela sem engasgar o MSX. Em 8 fases de ação vertical, com chefões e dificuldade dignas de jogos de fliperama da época, a gente tinha opções de múltiplas armas consumíveis e power up do tiro principal. O jogo só não cresceu como franquia porque a Pony Canyon, que publicou o jogo, e a Compile seguiram caminhos diferentes. Além da versão do MSX, saiu uma versão melhorada pra NES e, por fim, uma versão do diretor para MSX2, Zanac EX. Era outro jogo difícil de acabar na época sem pegar atalho para a última fase – tinha uma proteção contra cópia que reduzia o tempo para vencer o chefe da fase 7 para 7 segundos, muito difícil de se conseguir.





Antes mesmo da gente falar em Metroidvania, o **Maze of Galious** (Konami) já trazia a experiência de vasculhar um mapa enorme para encontrar 10 chefões que deveriam ser derrotados. Tinha todo o "vai e vem" do gênero, liberando áreas antes inacessíveis ao se obter itens que davam novos poderes a Popolon e Afrodite na aventura para derrotar Galious. Destaque para a possibilidade de escolher o personagem, o que dava certas vantagens ao jogador, ou o trabalho de ressuscitar um personagem que morreu.



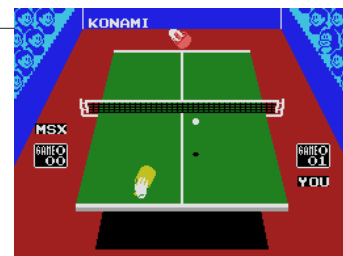
Mesmo muito comum no Japão, os RPGs não faziam muito a cabeça da galera no Brasil, mas **Ys III** (Falcom) quebrava a regra com um misto de RPG com ação. Tido como o jogo mais linear da série na época, ele foi perfeito para quem não sabia japonês e tinha disposição de resolver as coisas na base da tentativa e erro. Com cenários muito bonitos e trilha sonora caprichada da lendária Falcom JDK Band, as aventuras de Adol em Felghana hoje têm uma tradução em inglês na versão MSX para quem quiser curtir o jogo.

Foi em **Metal Gear 2 – Solid Snake** (Konami) que Hideo Kojima chamou a atenção e plantou a semente do que se tornaria a sua maior franquia, que iria muito além do MSX. O jogo melhorava bastante o primeiro e trazia alguns quebra-cabeças curiosos, como chocar um ovo de coruja para usar o pio dela para abrir um portão. Além de trazer de volta todas as reviravoltas da história original, com direito a revelações até o último momento e um final cinematográfico para os padrões da plataforma.



O Kojima também trouxe para o MSX o seu adventure cyberpunk, Snatcher, mas essa versão passou meio batido para a gente no Brasil (a do Sega CD chamou mais atenção). Mas a versão RPG dele, o **SD Snatcher** (Konami), chegou às terras tupiniquins e foi uma surpresa bacana no fim de vida comercial do MSX. Um RPG com combate em turnos, com opções de armas e itens variados, SD Snatcher traz a trama completa de Snatcher, inclusive o terceiro ato, que ficou de fora das versões MSX e PC88 do jogo original (só a versão de PC Engine receberia esse ato). Além de gráficos impressionantes para Screen 5, o jogo tem música SCC fenomenal.

Da série de jogos que ninguém esperava que seriam bons, o **Ping Pong** (Konami) é o primeiro que me vem à cabeça. Divertido, ágil e fiel ao esporte dentro dos limites do MSX, é fácil passar horas jogando. Os efeitos sonoros são eficientes, mas o destaque é a animação da torcida, que conta com um pinguim, a mascote da Konami na época, na torcida do jogador humano.



Um gênero que sumiu nos anos 1990 e só voltou recentemente, o pinball esteve presente no MSX em **Rolerball** (Hal, ela mesmo, do Kirby). Trazendo uma mesa em múltiplos estágios, cada um representado por uma tela, o objetivo é fazer a maior pontuação, completando os diversos objetivos da mesa. Outro jogo sensacional para se passar horas jogando.

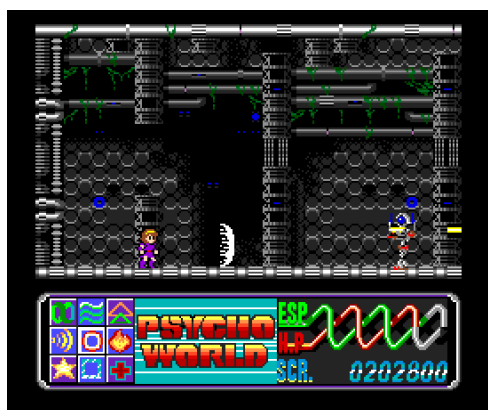
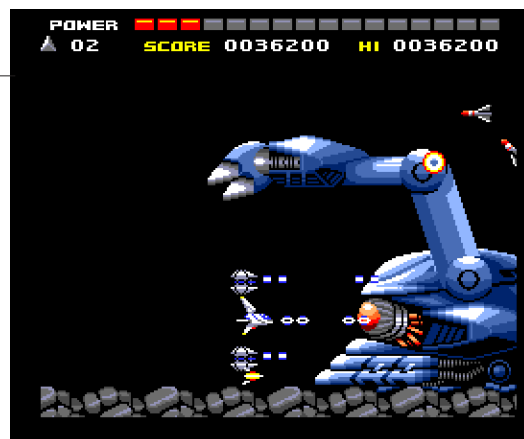
Se teve um jogo em que a Compile mostrou o que dá para ser feito num MSX2, esse é **Aleste 2**. Continuação da sequência espiritual de Zanac, ele traz a guerra contra os alienígenas que destruíram o DIA51 no primeiro jogo para a Terra. O jogo inova no armamento e na organização das fases, avançando até um certo ponto e voltando para o início novamente, com evolução na destruição causada pelos alienígenas. A música é excelente e os cinemáticos memoráveis, mas o que mais impressiona é a quantidade de tiros e inimigos na tela, contornando os limites do MSX2 de forma criativa e eficiente. Se você tiver tempo para só um Shmup no MSX, esse deve ser Aleste 2.





Puyo Puyo (Compile) é um jogo de MSX que ganhou o mundo e que dura até hoje, agora pelas mãos da SEGA, que comprou a franquia quando a Compile quebrou. A ideia é simples, para juntar quatro puyos da mesma cor, que são eliminados no modo solo ou que são enviados para o lado oponente como obstáculos. Se tiver uma reação em cadeia o efeito é maior, numa progressão geométrica de acordo com o número de combos. A cena competitiva do jogo é forte e a versão MSX é interessante para ver as origens da série.

Provavelmente o melhor shmup da Konami para MSX, **Space Manbow** é um dos poucos jogos com movimentação suave horizontal no MSX2. Originalmente desenvolvido como uma versão MSX do jogo Thunder Cross para fliperamas, acabou ganhando vida própria à medida em que o jogo ia ficando diferente da inspiração. O que foi melhor, deixando a equipe livre para fazer um jogo adequado às limitações da plataforma. Visualmente, impressiona, e a trilha sonora SCC é uma das melhores feitas para o chip de som da Konami. Esse jogo sempre faz a gente perguntar "e se tivesse saído um Gradius assim pra MSX2"?



Tivemos poucos jogos com misto de plataforma e exploração no MSX2, mas **Psycho World** (Hertz) compensa com uma aventura muito bacana. São 8 mundos repletos de inimigos e coisas para se fazer, cada um com chefões únicos e cada arma psíquica que coletamos deve ser usada de maneira correta para superar os obstáculos. O jogo ainda traz reviravoltas, tudo embalado por uma trilha sonora bacana para o chip FM e gráficos coloridos. Ficou tão bom que teve versão para Master System e Game Gear.

Para terminar, vou lembrar aqui de **Undealined** (T&E Soft), provavelmente um dos Shmups mais difíceis de MSX2. Caprichado, o jogo tem cinemáticos impressionantes para a época (que ficaram de fora das versões Mega Drive e X68000, pode isso?), com músicas que combinam com o visual e clima de cada fase – minha favorita é a do cemitério. O jogo tem três personagens, cada um com vantagens e limitações diferentes, mas o arsenal do jogo é o mesmo e a estratégia é encontrar a melhor arma para cada situação – não tem bala de prata nesse jogo.



Ficaram jogos de fora dessa lista? Sim, eu poderia facilmente dobrar essa lista. Mas esses jogos são atemporais, que mesmo hoje há jogos semelhante a eles saindo. São jogos que eu vejo divertindo tanto quem teve MSX na época como quem chega ao MSX hoje. Então, "bora" celebrar o equivalente 8 bits dos anos 1980 dos PC gamers de hoje!